DEAD ALIVE

デッドオアアライブ

TM

取扱説明書

注意！

・本製品を使用する前にこの取り扱い説明書を必ずお読みください。
・本製品の使用中はこの取り扱い説明書を必ず保管してください。

TECMO テクモ株式会社

目次

1.取り扱い上の注意 ・・・

1．　取り扱い上の注意

警告!

●感電もしくはIC基板が故障する恐れがありますので、IC基板の組み込み及び取り外しの作業は、必ずキャビネットの電源を切ってから行ってください。
●IC基板上に異物がのっていたり、埃がついていたりすると回路のショートなどの原因となり、IC基板が発熱し発火する恐れがあります。IC基板上はいつもきれいにしてください。
●コネクターを抜き差しする時は、必ず電源を切ってから行ってください。

重要!

●基板とコネクターとの接続は、完全に行ってください。
差し込みが不十分だとIC基板等を破損する恐れがあります。
●IC基板の回路検査は、ロジック・テスターを使用してください。
IC基板を破損する恐れがありますので、普通のテスターは使用しないでください。
●IC基板をキャビネット内に設置する際、また、ワイヤーハーネスのコネクタを基板に接続する際、IC基板に静電気を与えないでください。
●ワイヤーハーネスにボタンなどをハンダ付けする際は、IC基板からワイヤーハーネスを外し、IC基板に熱を与えないようにしてください。
●本製品（MODEL2）は、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。MODEL2は必ず付属のシールドケースと共に使用してください。
●MODEL2に対応するモニター周波数は24.83kHzです。24.83kHzに非対応のモニター、24.83kHzに非対応のプロジェクターを用いたキャビネットには使用できません。
●キャビネット（IC基板）の電源は下記の電源容量を確保できる製品を使用してください。
+5V：10A

●記載されている内容は、予告無しに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

2. 仕様

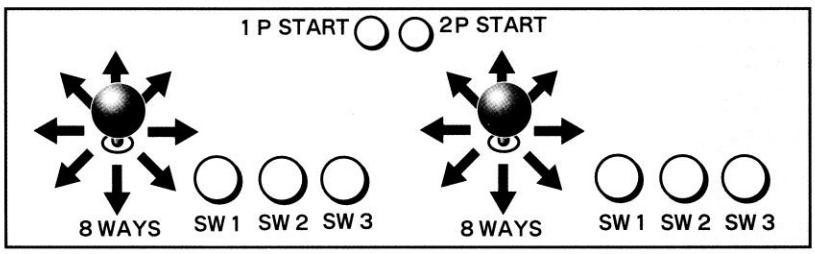
① モニター

モニターの向き

ヨコ

水平同期周波数
24.83kHz

② コントロールパネル



PLAYER1　　PLAYER2

SW1 ： H（ホールド）
SW2 ： P（パンチ）
SW3 ： K（キック）

③ 必要電源容量

+5V　10A

3. テストモード

テストモードは、主に基板の正確な動作確認、コインの設定及びゲーム設定の調整ができます。

テスト項目の選択

```
--- TEST MODE ---

-> IC TEST
   INPUT TEST
   OUTPUT TEST
   MONITOR TEST
   SOUND TEST
   GAME MODE SETTINGS
   COIN MODE SETTINGS
   BOOKKEEPING
   BOOKKEEPING RESET
   RANKING RESET
   ALL INITIALIZE
   EXIT
```

1）電源投入後、テストボタンを押すと次のようなテスト項目のメニューが表示されます。

2）サービスボタンを押すと、”－>”が移動します。希望する項目に”－>”を合わせてテストボタンを押して下さい。

3）テストが終了したら”ＥＸＩＴ”の所へ”－>”を移動させ、テストボタンを押して下さい。ゲーム画面に戻ります。

テスト項目の解説

①ＩＣ　ＴＥＳＴ

ＩＣボード上のＩＣの動作確認を行います。正常なICは、″GOOD″、異常があれば″BAD″と表示します。

テスト終了後、テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

②INPUT TEST

このテストモードでは、各スイッチ／ボタンの状態を表示します。
スイッチ／ボタンを操作した時、"OFF"が"ON"に変われば正常です。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

③OUTPUT TEST

このテストモードでは、「VERSUS CITY」キャビネットのビルボードの表示チェックを行うことができます。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

④MONITOR TEST

このテストモードでは、モニターの色・サイズの確認ができます。

A) RGBカラー画面
モニターの色の確認ができます。
テストボタンを押すと、クロスハッチ画面に移ります。

B) クロスハッチ画面
モニターのサイズ、歪みが確認できます。

テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

⑤SOUND TEST

このテストモードでは、ゲームに使用されている音声やBGMの確認を行うことができます。

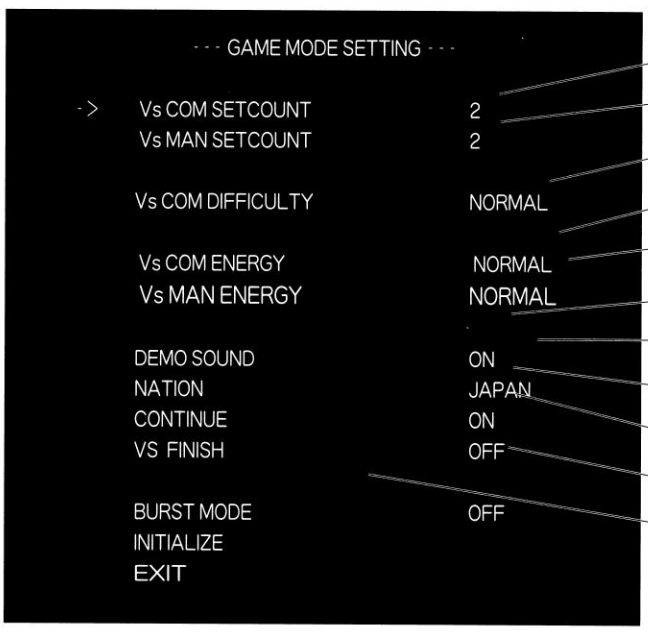
1Pレバーでサウンドナンバーを選択します。

1Pホールドボタンでサウンドを演奏し、

⑥GAME MODE SETTINGS

このテストモードでは、ゲームの難易度等の設定が変えられます。

1）サービスボタンを押すと”－>”が移動します。希望する項目に”－>”を合わせて下さい。
2）テストボタンを押すと設定が変わります。
3）設定が終了したら”EXIT”の所へ”－>”を移動させ、テストボタン



（A）Vs COM SETCOUNT（1～5）

一人プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（B）Vs MAN SETCOUNT（1～5）

対戦プレイの場合において、何セットマッチにするか設定します。

（C）Vs COM DIFFICULTTY （EASY、NORMAL、HARD、VERYHARD）

一人プレイの場合のゲームの難易度を設定します。

（D）Vs COM ENERGY（EASY、NORMAL、HARD、VERYHARD）

（E）Vs　MAN　ENERGY（EASY、NORMAL、HARD、VERYHARD）

対戦プレイの場合において、体力のゲージ量を設定します。

（F）DEMO　SOUND　（ON、OFF）

デモ時に音を出すかどうか設定します。

（G）NATION　（JAPAN, U.S.A., EXPORT）

メッセージ言語等を設定します。

（H）CONTINUE　（ON, OFF）

継続プレイの有無を設定します。継続プレイ有りの場合、"ON"に設定します。

（I）Vs　FINISH　（OFF, 1～10）

対戦プレイ終了後、勝者が1人プレイの続きを行う場合、"OFF"に設定します。
2人ともゲームオーバーにする場合は、1～10の間で設定してください。（数字は試合数です。）

（J）BURST　MODE　（ON, OFF）

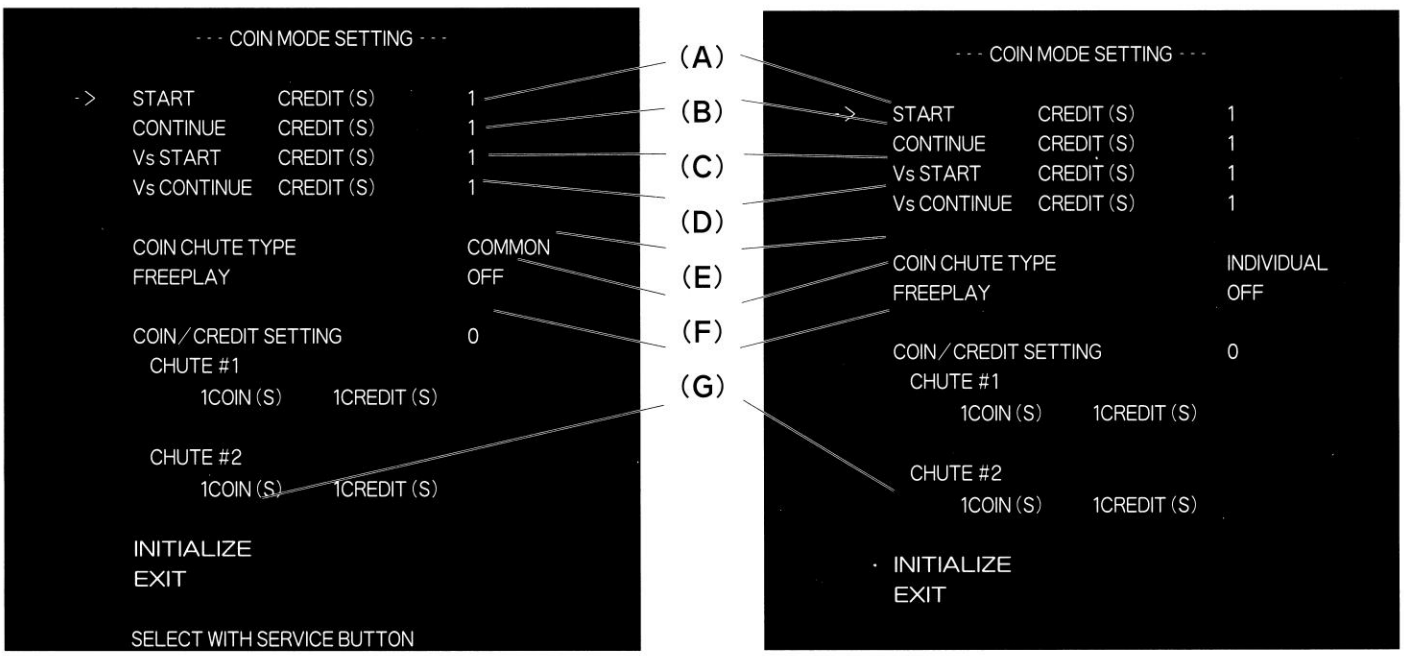
リング一面がデンジャーゾーンになるモードをプレイヤーが使用可能にできるかどうか設定します。"ON"の場合、デモ画面でホールド、パンチ、キックボタンを同時に押しながらスタートすると、バーストモードになります。

（K）INITIALIZE

⑦COIN　MODE　SETTINGS

このテストモードでは、コイン投入に対するクレジットの増加分等の設定を変えることができます。

1）サービスボタンを押すと”－>”が移動します。希望する項目に”－>”を合わせて下さい。
2）テストボタンを押すと設定が変わります。
3）設定が終了したら”EXIT”の所へ”－>”を移動させ、テストボタンを押して下さい。



（A）START　CREDIT（S）　　（1～5　CREDITS）

1人プレイをスタートするときに必要なクレジット数を設定します。

（B）CONTINUE　CREDIT（S）　　（1～5　CREDITS）

1人プレイをコンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

（C）Vs　START　CREDIT（S）　　（1～5　CREDITS）

対戦プレイをスタートするときに必要なクレジット数を設定します。

（D）Vs　CONTINUE　CREDIT（S）　　（1～5　CREDITS）

対戦プレイをコンティニューするときに必要なクレジット数を設定します。

（E）COIN　CHUTE　TYPE　　（COMMON、INDIVIDUAL）

筐体のコインシュート仕様に応じて設定して下さい。
COMMON：2 人のプレイヤーが共通のコインシュートを使用する筐体のとき選択します。
INDIVIDUAL：2 人のプレイヤーに対して、各々のコインシュートを設けている筐体（バーサスシティ等）のとき選択します。

（F）FREE PLAY　　（OFF、ON）

フリープレイにするかどうかの設定をします。

（G）COIN／CREDIT　SETTING　　（#0～#25）

コイン投入に対するクレジットの増加分を設定します。設定は＃ 0 から＃２５まであり、○○枚のコインを入れたときに、○○クレジットになるという表し方をしています。詳しい表示は、11 ページの表 1 を参照して下さい。

（H）INITIALIZE

COIN　MODE　SETTINGSの全ての設定を初期設定に戻します。

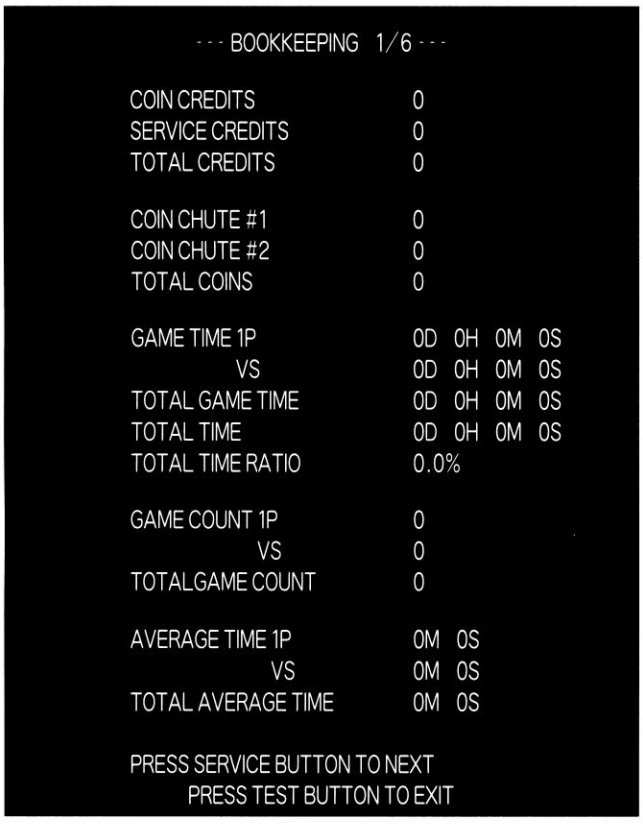
⑧BOOKKEEPING

このテストモードでは、コイン投入数／クレジット／タイム／ゲーム回数などのデータが確認ができます。

サービスボタンを押すと次ページに移ります。テストボタンを押すとメニュー画面に戻ります。

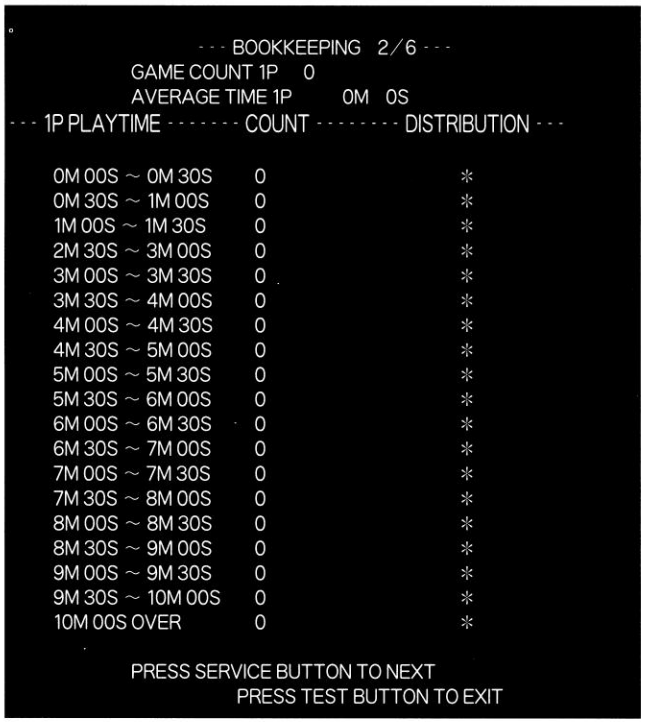
ブックキーピング画面の解説

ページ１／６



(A) COIN CREDITS	コイン投入によるクレジット数を表示します。
(B) SERVICE CREDITS	サービスボタンによるクレジット数を表示します。
(C) TOTAL CREDITS	クレジット数の合計を表示します。(A) + (B)
(D) COIN CHUTE#1	COIN CHUTE#1 に投入されたコイン枚数を表示します。
(E) COIN CHUTE#2	COIN CHUTE#2 に投入されたコイン枚数を表示します。
(F) TOTAL COINS	投入された全てのコイン枚数を表示します。
(G) GAME TIME 1P	1 人プレイ時間合計を表示します。
(H) VS	GAME TIME VS。対戦プレイ時間合計を表示します。
(I) TOTAL GAME TIME	ゲームが行われた時間を表示します。
(J) TOTAL TIME	機械の総通電時間を表示します。
(K) PLAY TIME RATIO	総通電時間に対するプレイ時間の割合を示します。
(L) GAME COUNT 1P	1 人プレイ回数を表示します。
(M) VS	GAME COUNT VS。対戦プレイ回数を表示します。
(N) TOTAL GAME COUNT	ゲームの総プレイ回数を表示します。 (L) + (M)
(O) AVERAGE TIME 1P	1 人プレイ時間の平均を表示します。 (G) ／ (L)
(P) VS	AVERAGE TIME VS。対戦プレイ時間の平均を表示します。 (H) ／ (M)
(Q) TOTAL AVERAGE TIME	総プレイ時間の平均を表示します。 ((G) + (H) × 2) ／ (N)

ページ2／6

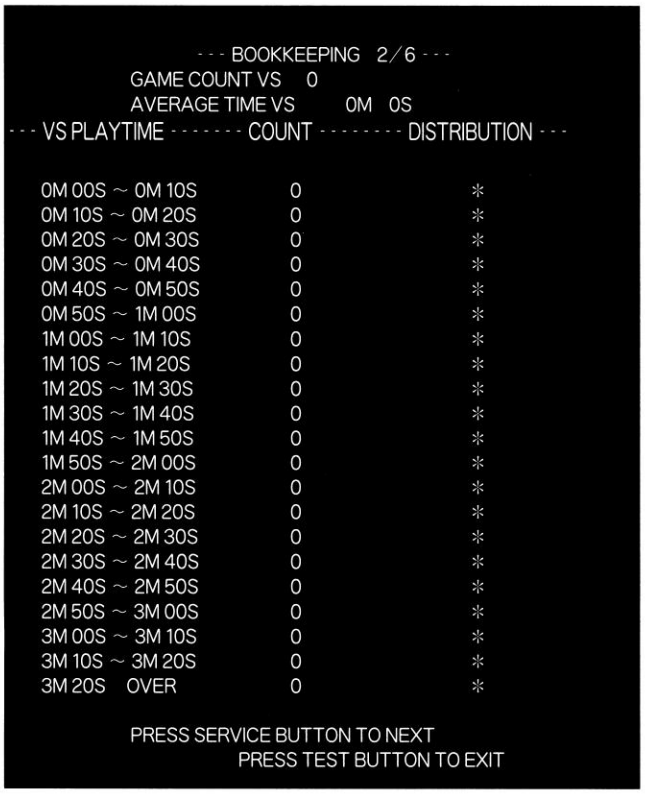


(R) GAME COUNT 1P　　1人プレイのゲーム回数を表示します。

(S) AVERAGE TIME 1P　　1人プレイのゲーム時間の平均を表示します。

(T) 1P PLAY TIME
COUNT
DISTRIBUTION　　プレイ時間あたりのゲーム回数分布表です。

ページ３／6

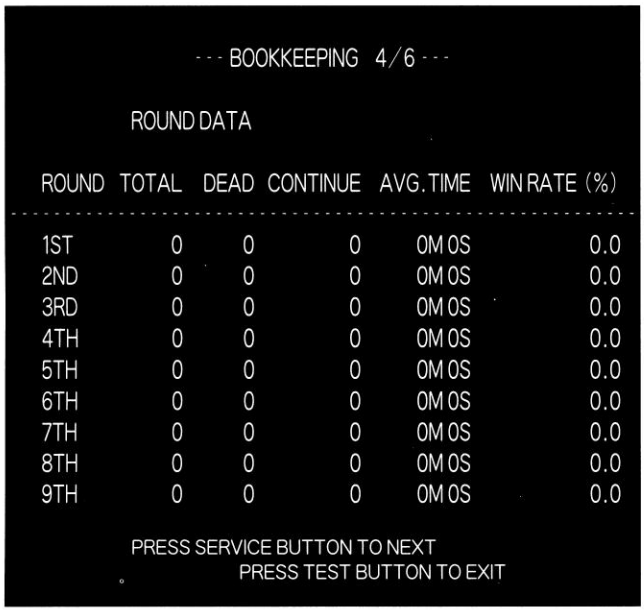


(U) GAME COUNT VS　　対戦プレイのゲーム回数を表示します。

(V) AVERAGE TIME VS　　対戦プレイのゲーム時間の平均を表示します。

(W) VS PLAY TIME
COUNT
DISTRIBUTION　　プレイ時間あたりのゲーム回数分布表です。

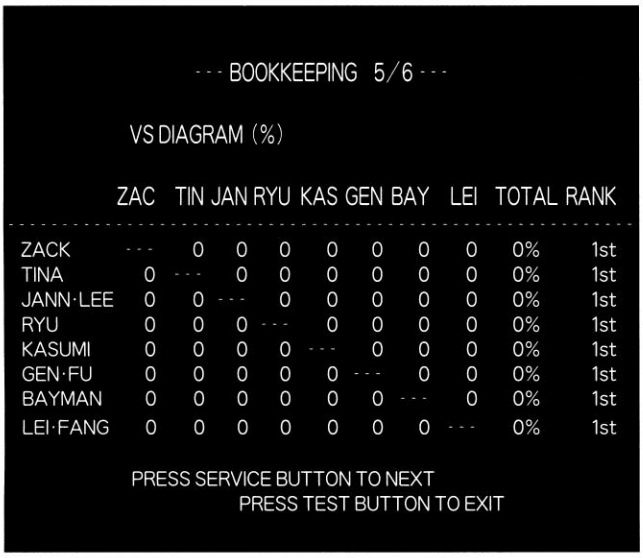
ページ４／６　ROUND DATA



(X) ROUND DATA

左から１人プレイ時のラウンドのナンバー、各ラウンドにおける総プレイ回数、負け回数、コンティニュー回数、勝率等を表示しています。

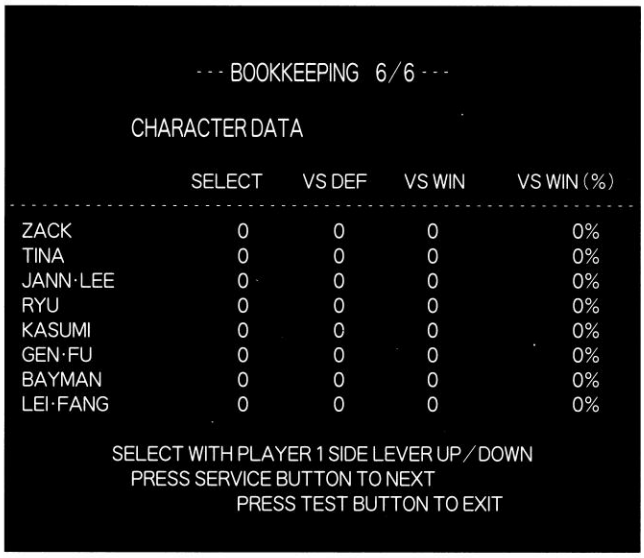
ページ５／６　VS DIAGRAM



(Y) VS DIAGRAM

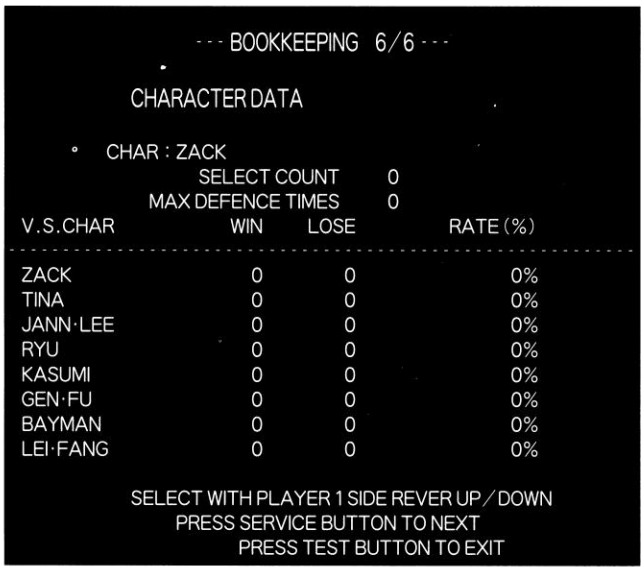
各キャラクターの、他のキャラクターに対する勝率を表示します。

ページ６／６　CHARACTER DATA



(Z) CHARACTER DATA　　各キャラクターの選択回数、防衛回数等を表示します。
この画面で、１Ｐレバーの上下で、各キャラクターデータを見ることができます。

各キャラクターのデータ画面



● CHARACTER DATA
CHAR 欄に選択されているキャラクターの、他のキャラクターに対する勝敗数、勝率を表示します。
１Ｐレバーの上下で CHAR 欄のキャラクターを変更します。

⑨BOOKKEEPING　RESET

このモードで、ＢＯＯＫＫＥＥＰＩＮＧの内容を初期化することができます。
初期化するときは、″->″をサービスボタンで″YES″にあわせてテストボタンを押します。
初期化が完了すると、メニュー画面に戻ります。

″NO″にあわせてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

⑩RANKING　RESET

このモードで、ＲＡＮＫＩＮＧの内容を初期化することができます。
初期化するときは、″->″をサービスボタンで″YES″にあわせてテストボタンを押します。
初期化が完了すると、メニュー画面に戻ります。

″NO″にあわせてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

⑪ALL　INITIALIZE

このモードで、全ての設定内容を初期化します。（工場出荷時の設定に戻ります。）
初期化するときは、″->″をサービスボタンで″YES″にあわせてテストボタンを押します。
初期化が完了すると、メニュー画面に戻ります。

″NO″にあわせてテストボタンを押すと、メニュー画面に戻ります。

表1： COIN／CREDIT SETTING

CHUTE TYPE	設定名称	コイン1の動作	コイン2の動作
INDIVIDUAL（SETTING #0～#13 が設定可能）	SETTING#0	1 COIN 1CREDIT	1COIN 1 CREDIT
	SETTING#1	1 COIN 2CREDITS	1COIN 2 CREDITS
	SETTING#2	1 COIN 3CREDITS	1COIN 3 CREDITS
	SETTING#3	1 COIN 4CREDITS	1COIN 4 CREDITS
	SETTING#4	1 COIN 5CREDITS	1COIN 5 CREDITS
	SETTING#5	1 COIN 6CREDITS	1COIN 6 CREDITS
	SETTING#6	2 COINS 1CREDIT	2COINS 1 CREDIT
	SETTING#7	3 COINS 1CREDIT	3COINS 1 CREDIT
	SETTING#8	4 COINS 1CREDIT	4COINS 1 CREDIT
	SETTING#9	5 COINS 1CREDIT	5COINS 1 CREDIT
	SETTING#10	1 COIN 1CREDIT 2 COINS 3CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 3 CREDITS
	SETTING#11	1 COIN 1CREDIT 2 COINS 2CREDITS 3 COINS 3CREDITS 4 COINS 5CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 2 CREDITS 3COINS 3 CREDITS 4COINS 5 CREDITS
	SETTING#12	1 COIN 1CREDIT 2 COINS 2CREDITS 3 COINS 3CREDITS 4 COINS 4CREDITS 5 COINS 6CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 2 CREDITS 3COINS 3 CREDITS 4COINS 4 CREDITS 5COINS 6 CREDITS
	SETTING#13	2 COINS 1CREDIT 4 COINS 2CREDITS 5 COINS 3CREDITS	2COINS 1 CREDIT 4COINS 2 CREDITS 5COINS 3 CREDITS
COMMON（SETTING #0～#25 が設定可能）	SETTING#14	1 COIN 2CREDITS	1COIN 1 CREDIT
	SETTING#15	1 COIN 3CREDITS	1COIN 1 CREDIT
	SETTING#16	1 COIN 4CREDITS	1COIN 1 CREDIT
	SETTING#17	1 COIN 5CREDITS	1COIN 1 CREDIT
	SETTING#18	1 COIN 5CREDITS	1COIN 2 CREDITS
	SETTING#19	1 COIN 1CREDIT	2COINS 1 CREDIT
	SETTING#20	1 COIN 2CREDITS	2COINS 1 CREDIT
	SETTING#21	1 COIN 3CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 3 CREDITS
	SETTING#22	1 COIN 5CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 2 CREDITS 3COINS 3 CREDITS 4COINS 5 CREDITS
	SETTING#23	1 COIN 6CREDITS	1COIN 1 CREDIT 2COINS 2 CREDITS 3COINS 3 CREDITS 4COINS 4 CREDITS 5COINS 6 CREDITS
	SETTING#24	1 COIN 2CREDITS	3COINS 1 CREDIT 5COINS 2 CREDITS
	SETTING#25	1 COIN 3CREDITS	2COINS 1 CREDIT 4COINS 2 CREDITS 5COINS 3 CREDITS

4. ゲームボード

「DEAD OR ALIVE」では、ゲームボード上の「ＤＩＰ-ＳＷ」を操作して
設定変更する必要はありません。

事故や故障の原因になりますので、ゲームボードを露出することは控えて下さい。

ゲームボードを交換する際は、「5.改造の手引きと注意」、もしくは改造前の製品の取扱説明書をお読み下さい。

5. 改造の手引きと注意

5章は「DEAD OR ALIVE」の改造キットを購入されたお客様のための説明です。失敗をして無駄な手間と経費をかけないためにも、ぜひ本章の該当する部分を熟読され、理解されたうえで作業にとりかかってください。

STOP 改造を行う前にお読みください。

1. 改造はサービスマン（アミューズメントマシンの保守管理、修理などを普段から行っている方）、アミューズメントマシンに対する電気的知識と改造経験が豊富な方が行ってください。
2. 改造に自信の無い方は、テクモ（株）の商品サービスセンターへご連絡下さい。
   持ち込み、郵送などによる改造を有償にて行います。（但し、ROM 交換・ ROM ボード交換に限ります。）
   詳しくは下記サービスセンターへお問い合わせください。
3. 必ず、この改造説明書をよくお読みいただき、内容をじゅうぶん理解したうえで改造を行ってください。
4. 改造を始める前に、作業を行うのにじゅうぶんなスペースと照明を用意してください。

注意！

●DEAD OR ALIVE に改造を行ったボードは、改造を行う前のキャビネット（筐体）に再び組み込みなおしてください。
改造後のボードを他のキャビネットに組み込んだ場合の動作の保証は一切致しません。
キャビネットの仕様、定格がボードにあわない場合、キャビネット、ボードの故障、火災の原因となります。

参考

DEAD OR ALIVE 必要電源容量
+5V 10A

「DEAD OR ALIVE」改造キットの組み込みには、以下の工具が必要です。

- プラスドライバー
- ROM 引き抜き専用工具（なければマイナスドライバーでもかまいません）

お問い合わせは
テクモ株式会社　商品サービスセンター

（TEL）0473-32-6126　　（FAX）0473-32-6127

尚、改造の日程につきましては、ご依頼後数週間かかります。
詳しくはご依頼時にお問い合わせください。

※表記の電話／ FAX 番号は、1996 年 9 月現在のものです。

5-0. 改造の手順

記号について

この取り扱い説明書ではキットの種類ごとに記号を設定して解説を進めます。

シールドケース交換キットについての解説は CASE 、ROM 交換キットについては ROM 、ROM ボード交換キットについては BOARD の記号が表示されます。購入されたキットの種類の記号のついた解説を見て、作業を進めてください。

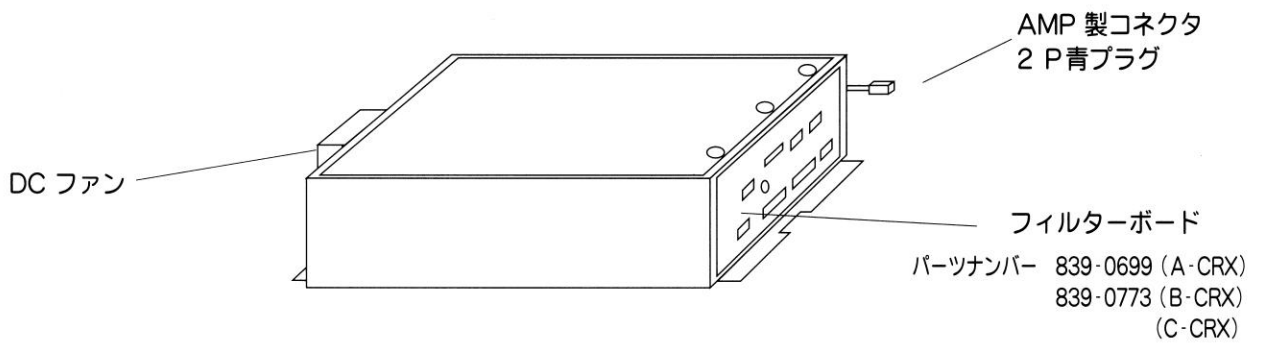
解説の流れ

警告!

作業を行う前に、必ずキャビネットの電源スイッチを切り、電源プラグをコンセントから抜いてください。通電状態での作業は、感電や短絡事故の原因になります。

シールドケースについて

シールドケース概略図



・全てのキットに共通なユニットが、このシールドケースです。全ての改造作業は、キャビネットからシールドケースを取り出すことから始まります。

・シールドケースの中にゲームボードが入っています。

重要!

シールドケースに落下等の衝撃を与えないでください。ゲームボードの故障の原因になります。

シールドケースの取り出し方は、5-1 章の、各キャビネットごとの説明にしたがってください。

5-1. キャビネットからシールドケースを取り出します

CASE ROM BOARD

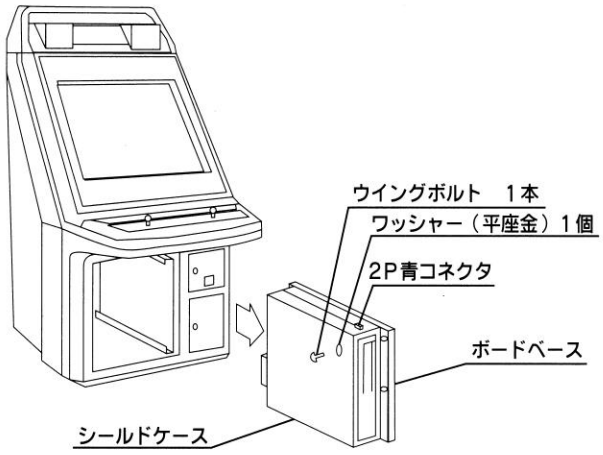
全てのキットに共通な作業です。キャビネットの種類ごとに取り出しかたが異なります。

●ASTRO CITY、ASTRO CITY 2、NEW ASTRO CITY（MODEL2 仕様、もしくは MODEL2 仕様に改造済みであること。）

ROM BOARD

①サービスドアを開け、シールドケースのフィルターボードに接続しているワイヤーハーネスのコネクタを全てていねいに外してください。
また、シールドケースの側面の 2 P青コネクタも外してください。

②ボードベースを固定しているウイングボルトを取り外し、ボードベースごとシールドケースを引き出してください。



・ **ASTRO CITY（ランドセルタイプ）**

キャビネット裏のランドセルにシールドケースを収納しているタイプもあります。

接続しているコネクタとネジを取り外し、シールドケースをキャビネットから取り外してください。

シールドケースを取り外したら・・・

ROM → 「5-2. ROM 交換の手順」へ

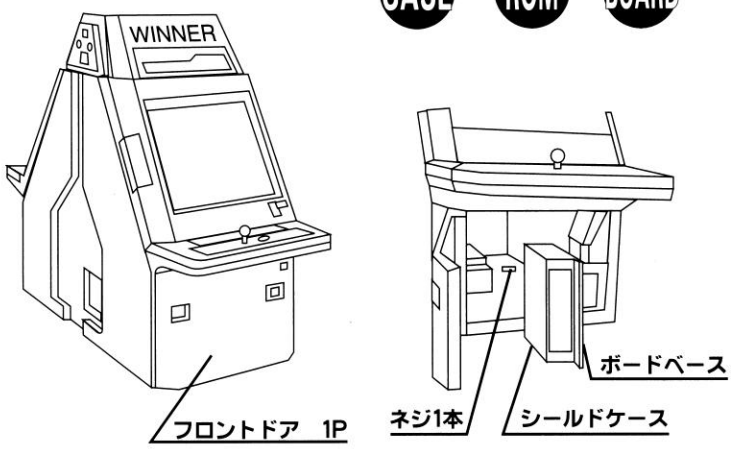
BOARD → 「5-3. ROM ボード交換の手順」へ

● Versus CITY

①フロントドア１Ｐを開け、シールドケースのフィルターボードに接続しているワイヤーハーネスのコネクタを全てていねいに外してください。また、シールドケースの側面の２Ｐ青コネクタも外してください。

②ボードベースを固定しているネジを取り外し、ボードベースごとシールドケースを引き出してください。

CASE ROM BOARD



シールドケースを取り外したら・・・

ROM → 「5-2. ROM 交換の手順」へ

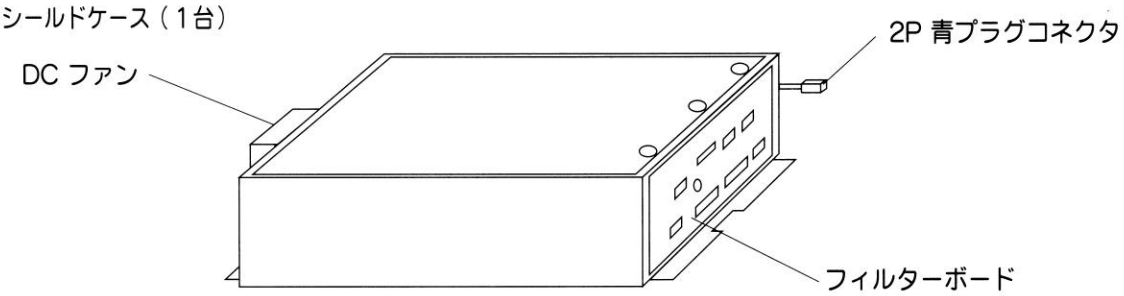
BOARD → 「5-3. ROM ボード交換の手順」へ

CASE ↓

キットを組みたてます。

シールドケース交換キット（Versus CITY 用）に付属する部品（デザイン・マニュアルを除く）

● ASSY シールドケース（１台）



シールドケースの中にゲームボードが入っています。

●ワイヤーハーネス（５種類）

①.コネクタパネル用（18 P +9 P +16 Pプラグ付き）
②.コネクタパネル用（25 P +8 Pプラグ付き）
③.コネクタパネル用（5 Pプラグ付き）
④.モニタ電源ユニット用（4 Pプラグ付き）
⑤.電源ユニット用（2 P青 +10 P× 2 プラグ付き）

●ノイズフィルター（２個）
電源ユニット用

●タイベルト（２個）

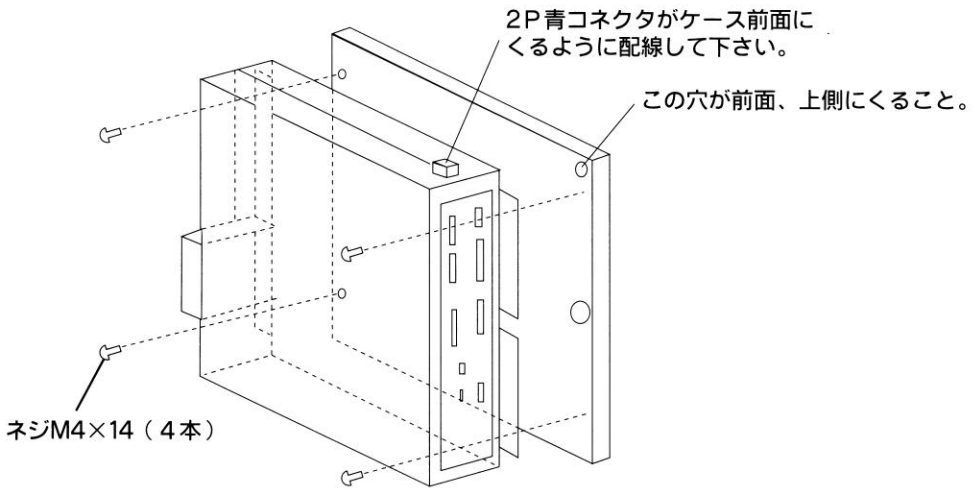
●シールドケース取り付け用ネジ M4 × 14（２個）

※ Versus CITY 専用キットです。他のキャビには組み込むことは出来ません。

STOP 重要!

シールドケースに落下等の衝撃を与えないでください。
ゲームボードの故障の原因になります。

前のゲームのシールドケースから、ボードベースをネジをゆるめて取り外し、「DEAD OR ALIVE」のシールドケースに取り付けてください。



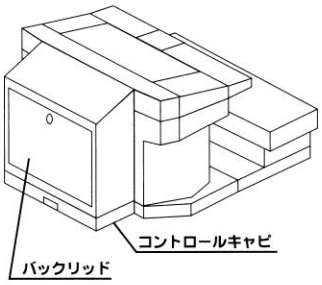
シールドケースの組み立てが終わったら

「5-4. シールドケースの組み込み方」へ

●SUPER MEGALO（MODEL 2 ゲーム）

ROM　BOARD

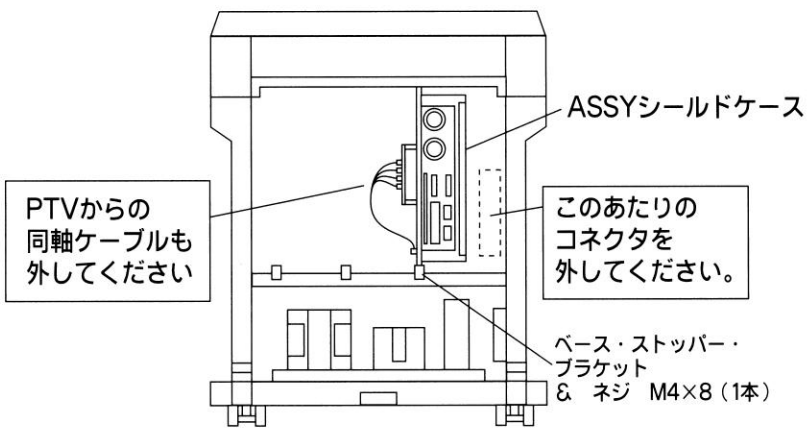
①コントロールキャビのバックリッドを開けてください。



②手前右側で ASSY とキャビネットとを接続しているワイヤーハーネスのコネクタと PTV からの同軸ケーブル（4本）を全て外してください。

③ベース・ストッパー・ブラケットを固定しているネジ M4 × 8（1本）をゆるめて外し、ブラケットを取り外してください。

④ASSY シールドケースを手前に引き出し、キャビネットから取り出してください。



シールドケースを取り外したら・・・

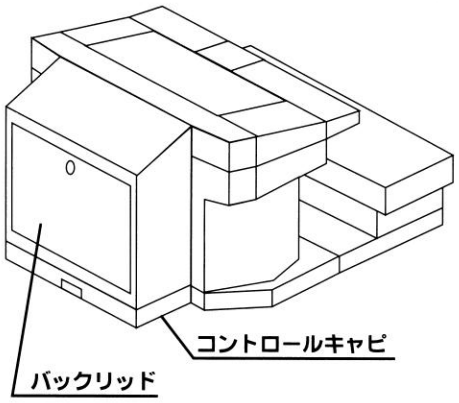
ROM → 「5-2. ROM 交換の手順」へ

BOARD → 「5-3. ROM ボード交換の手順」へ

●SUPER MEGALO 2（各種）

ROM　BOARD

①コントロールキャビのバックリッドを開けてください。

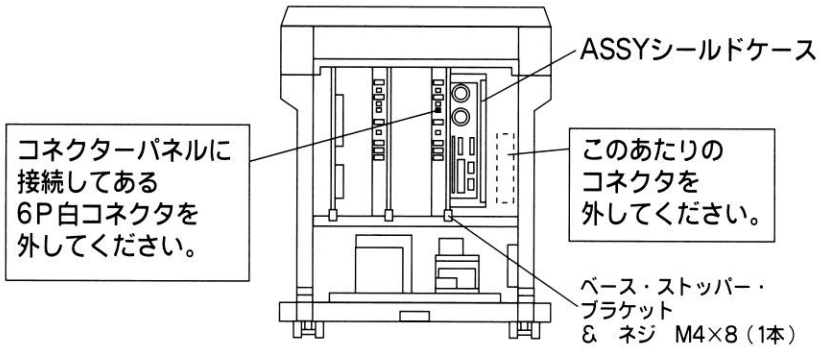


②ゲームボード（ASSY シールドケース）に接続しているワイヤーハーネスのコネクタをコネクターパネル（及び手前右側で接続している箇所）から全て外してください。

③ベース・ストッパー・ブラケットを固定しているネジ M4 × 8（1本）をゆるめて外し、ブラケットを取り外してください。

④ゲームボード（ASSY シールドケース）を手前に引き出し、キャビネットから取り出してください。

MODEL2 ゲームの取り外し



シールドケースを取り外したら・・・

ROM → 「5-2. ROM 交換の手順」へ

BOARD → 「5-3. ROM ボード交換の手順」へ

5-2. ROM 交換の手順

DEAD OR ALIVE（ROM キット）は、以下のゲームから改造してください。

● A-CRX 用 ROM の場合

- VIRTUA FIGHTER 2（バーチャファイター２）

● B-CRX 用 ROM の場合

- VIRTUA STRIKER（バーチャストライカー）
- FIGHTING VIPERS（ファイティングバイパーズ）
- SONIC THE FIGHTERS（ソニック・ザ・ファイターズ）
- LAST BRONX（ラストブロンクス）

改造対象キャビネット

- NEW ASTRO CITY（MODEL2 仕様）
- Versus CITY
- SUPER MEGALO 2

NOTE

後で元のゲームに戻したくなった場合に備えて、元のゲームの ROM を外す前に、ROM とジャンパーピンの位置と番号を記録しておくと良いでしょう。

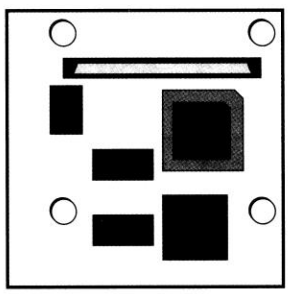
STOP 重要!

●上記以外のゲーム、キャビネットから改造を行った場合の動作は保証はいたしません。
また、サービスセンターは上記以外のゲーム、キャビネットからの改造依頼を一切受け付けません。

ROM 交換キットに付属する部品（デザイン・マニュアルを除く）

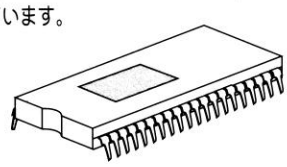
●パーツナンバー・ステッカー（２種類）※記載内容が若干異なる場合があります。

●セキュリティーボード（１枚）



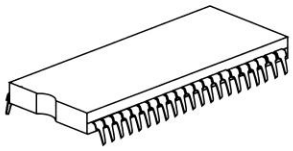
● EP-ROM（イーピーロム）（40 ピン× 3 個）
パーツナンバー　EPR-19310、19311、19328（A-CRX タイプ）
パーツナンバー　EPR-19379、19380、19328（B-CRX タイプ）

背面のステッカーにナンバーが記載されています。



● MASK ROM（マスクロム）（42 ピン× 20 個）
パーツナンバー　MPR-19312 ～ 19327、19329 ～ 19332
（A-CRX、B-CRX とも共通）

背面にナンバーが印刷されています。



●ワッシャー付きネジ　M SCR PH W/FS　M3 × 25（４本）
パーツナンバー　000-P 00325-W

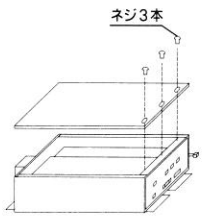
●ナット　HEX NUT M3（４個）
パーツナンバー　050-H 00300

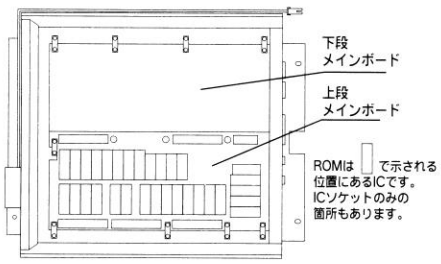
●プラスチックワッシャー　FLT WSHR PLASTIC 3.3－8 X 0.8（４個）
パーツナンバー　069-000007-P N

キット付属の ROM は、ROM ライター等で内容を読み込んだり、内容をコピーすることを禁じます。

ROM 交換手順

① シールドケースのふたを止めているネジ（3本）をゆるめて、ふたを外してください。



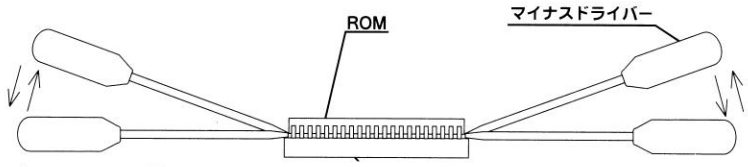


図ではボードベース等の部材を記載していません。

STOP 重要!

この時点ではゲームボードをシールドケースから取り出さないでください。
ROM 以外のパーツをボード上から取り外さないでください。
メインボードから ROM ボードを取り外さないでください。
ボード故障の原因になります。

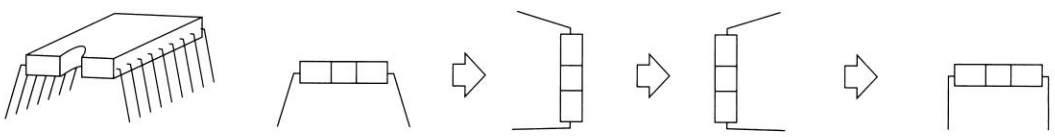
② ROM ボード上にある交換前の ROM を全てていねいに外してください。
取り外しには専用の引き抜き工具を使用してください。専用工具をお持ちでない場合はマイナスドライバーを下図のように利用して、ゆっくり少しずつていねいに引き抜いてください。



IC ソケットと ROM との間にマイナスドライバーを差し込み、「テコ」の原理で両側から少しずつ ROM をソケットから持ち上げてください。決して無理にドライバーをコジ入れたりしないでください。パターンを剥がす等の損傷をボードに与える恐れがあります。また、強引に一度に ROM を持ち上げようとすると、ROM を破損する恐れがあります。

取り外した ROM は大切に保管してください。

③ キット付属の ROM を、番号をよく確かめて、次ページの ROM ボード図に指定されている通りに、定位置の IC ソケットに差し込んでください。



未使用状態の ROM の足の幅は IC ソケットよりも若干広くなっています。ROM をソケットに差し込みにくい場合は、ROM の足を平らな面に外側からゆっくり押しつけて、足の幅を調整してください。

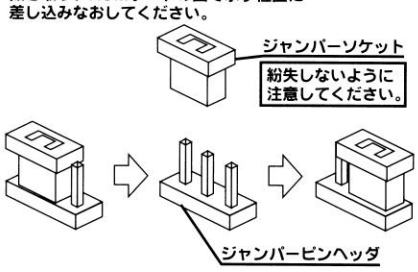
STOP 重要!

正しい向きと位置に ROM を差し込んでください。逆向きに差したり、誤った位置に ROM を差して電源を投入すると、ROM、ゲームボードが破損します。

④ ジャンパースイッチ（JP1～JP23）を、次ページの ROM ボード図を見てチェックします。ジャンパーピン位置が図と違う場合は、図のとおりに差し込み直してください。

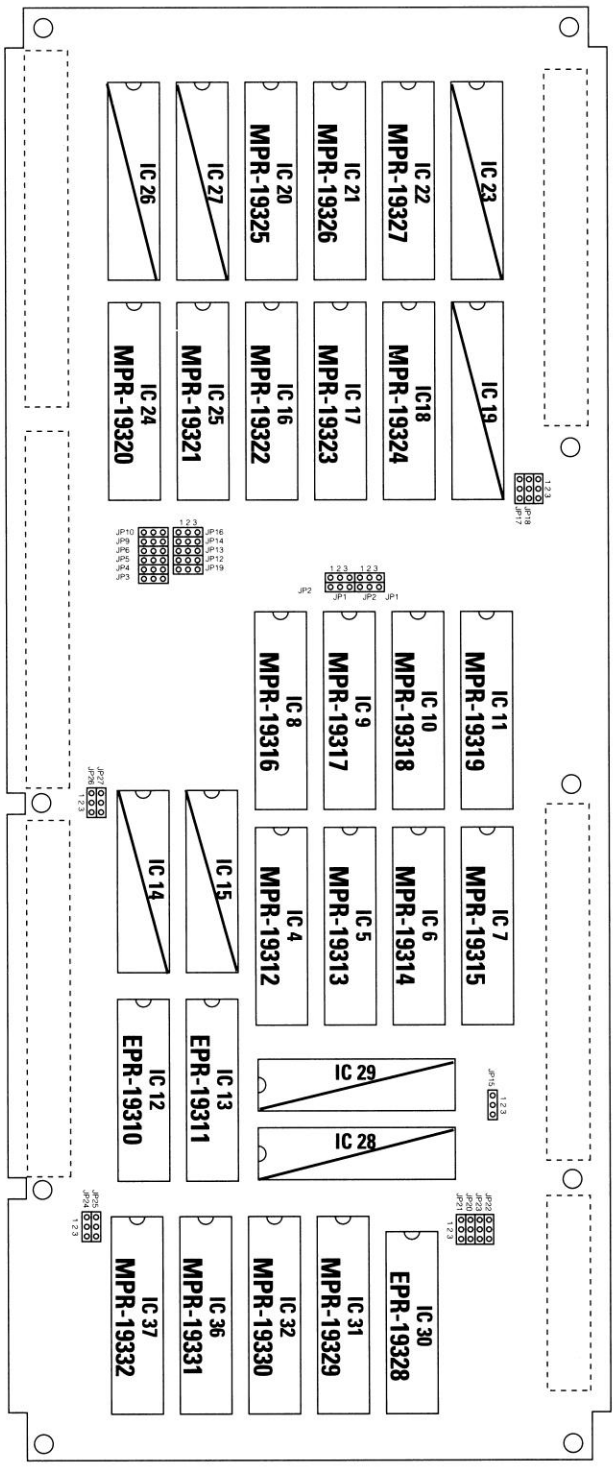
⑤ 大きいほうのパーツナンバーステッカーをメインボード上、細いパーツナンバーステッカーを ROM ボード上の、それぞれ既存のステッカーの上に重ねて貼り付けて下さい。

ジャンパースイッチの切り替え
ジャンパーソケットをジャンパーピンヘッダーから抜き取り、ROMボードの図で示す位置に差し込みなおしてください。



ボード図

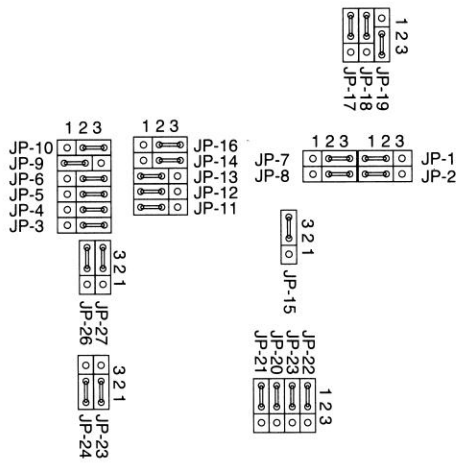
A-CRX タイプ



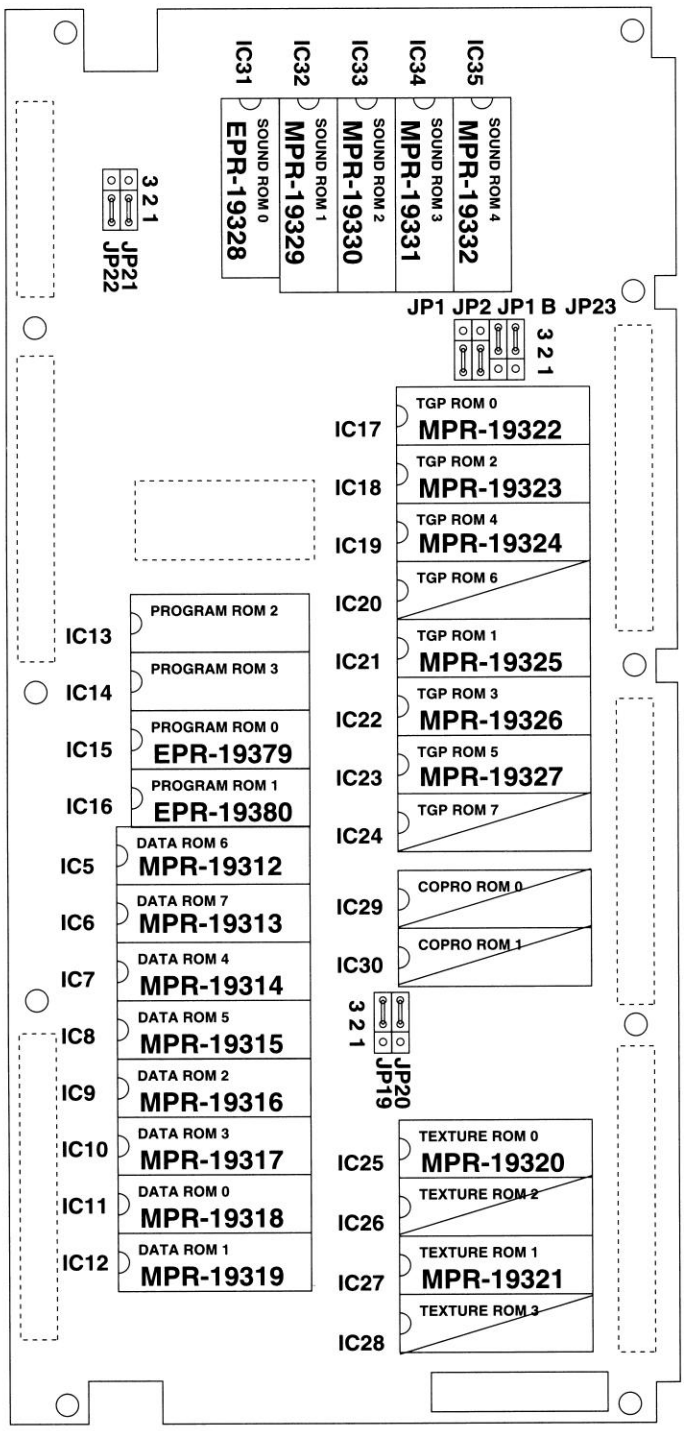
ジャンパーピンの切り換え

ジャンパーソケットをジャンパーピンヘッダーから抜き取り、ROM ボード図の指定の位置に差し直してください。

A-CRX タイプ



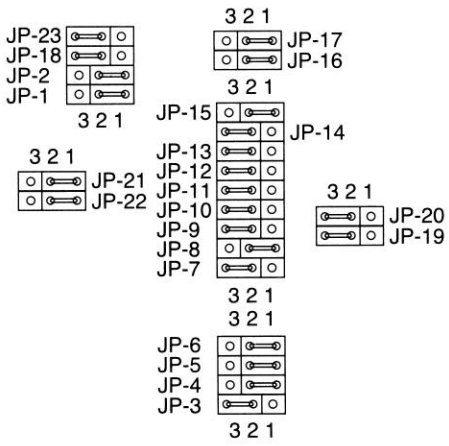
B-CRX タイプ



ジャンパーピンの切り換え

ジャンパーソケットをジャンパーピンヘッダーから抜き取り、ROM ボード図の指定の位置に差し直してください。

B-CRX タイプ

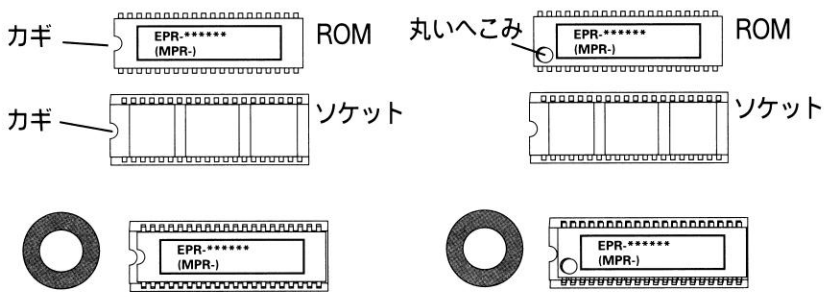


STOP
重要!

ソケットと ROM の向きに注意してください。

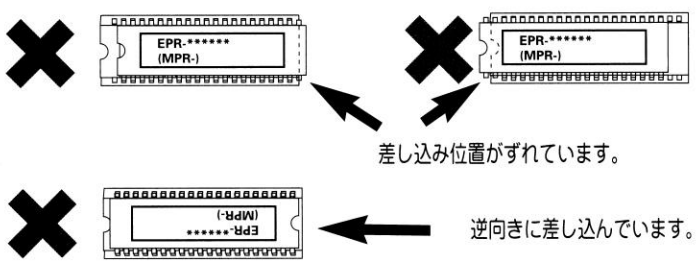
ソケットと ROM はカギがついている側どうしをあわせて差し込んでください。

カギがない ROM ではソケットのカギの方向に、ROM の丸いへこみのある側を持ってきてください。



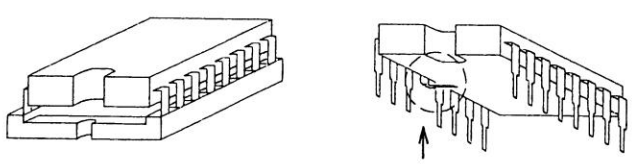
ROM の差し込み方悪い例

以下のような状態で電源を投入すると ROM が破損します。



ROM の足折れに注意！

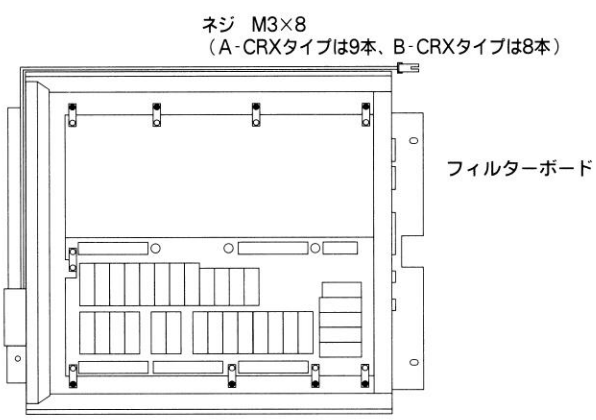
一見正しく差し込まれているように見えても正常に動作しない場合は...？



一部のピン（足）が内側に折れ曲がり、ソケット穴に差し込まれていない可能性があります。確認して、もし曲がっていた場合は、折れ曲がりを直してから差し込み直してください。

セキュリティーボードの取り付け

① ゲームボードをシールドケースに固定しているネジ（A-CRX では9本、B-CRX タイプでは8本）をゆるめて外してください。
シールドケース前面のフィルターボードからゲームボードを外し、シールドケースからゲームボードを取り外してください。



STOP
重要!

ゲームボードの取り扱いには細心の注意を払ってください。
ゲームボードに落下等の衝撃を加えたり、先端の鋭い物などでボードに傷を付けたりしないようご注意ください。

※お手元のゲームボードが A-CRX タイプの場合

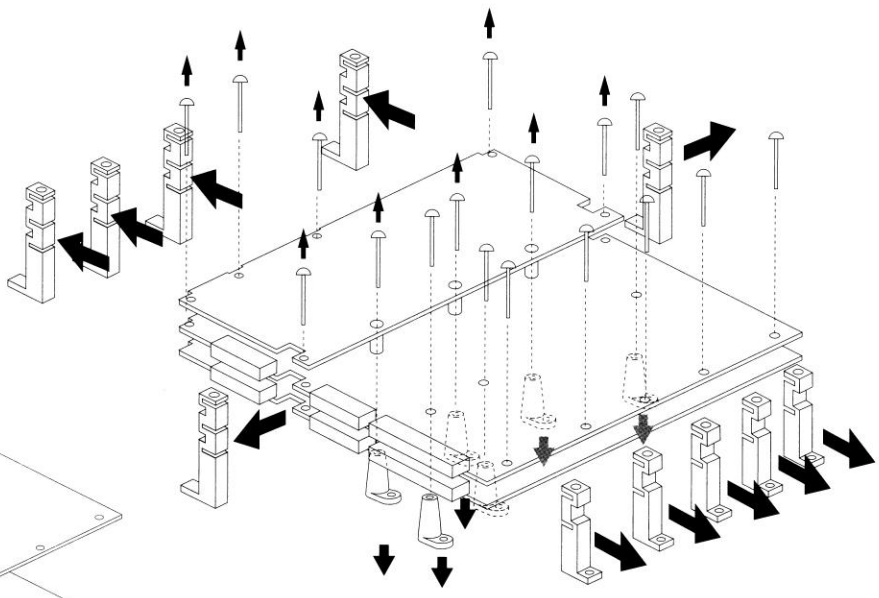
② ゲームボードを分解します。

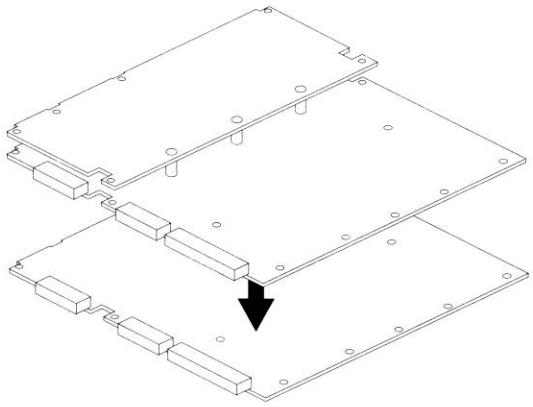
・上下のメインボードを連結しているネジ（17 本）を全てゆるめて外して下さい。

・Ｌロック（6 個）とボードキャリア（大6個、小 5 個）をボードから外してください。

・取り外した全てのネジ、Ｌロック、ボードキャリアは、なくさないよう気を付けてください。

・下側のメインボードを上側のメインボードから引き抜きます。





※メインボードの形状は、簡略化して描いてあります。

STOP 重要!

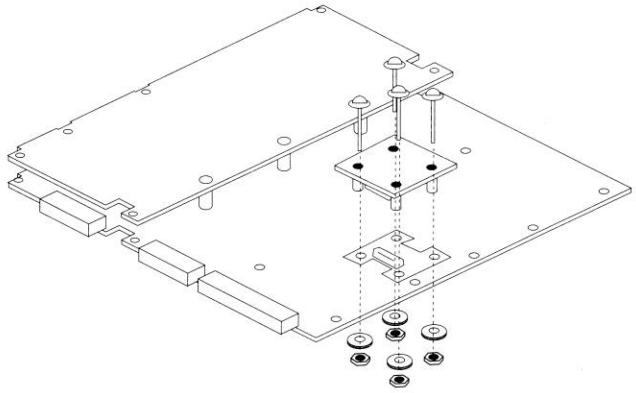
ボードの取り外しは慎重に行ってください。
ボードを外す際、メインボードがたわんだり、ねじれたりしないように気を付けてください。強引にボードを外した場合、ボード上の IC のハンダ不良の原因になります。

③ セキュリティーボードを取り付けます。

・上側のメインボードの図の位置にあるソケットに、セキュリティーボードのソケットを差し込んでください。

・ワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）をセキュリティーボードの上から差し込みます。

・上側のメインボードの裏側から突き出したワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）に、それぞれプラスチックワッシャーをはめ、ナットM 3 で止めます。



④ ゲームボードを元どおりに組み立ててください。

STOP 重要!

ボードの接続が不十分な場合、正常に動作しません。
奥までしっかりと接続されているかどうかを必ず確認してください。

⑤ 手順 ② で外したネジ、Lロック、ボードキャリアを使用してボードを固定してください。

⑥ ステッカーを、メインボードと ROM 上のボードそれぞれ以前のゲームのナンバーステッカーの上から貼り付けてください。

⑦ 手順 ① で外したネジを使用してゲームボードをシールドケース上に取り付けてください。

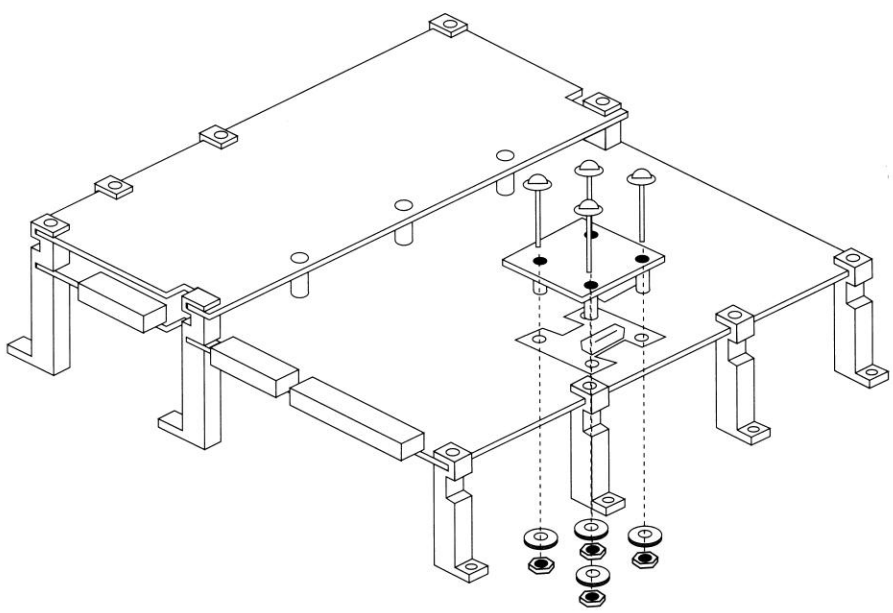
⑧ シールドケースのふたを閉め、ネジ止めしてください。

シールドケースの組み立てが終わったら **「5-4. シールドケースの組み込み方」へ**

※お手元のゲームボードが B-CRX タイプの場合

② セキュリティーボードを取り付けます。

- 上側のメインボードの図の位置にあるソケットに、セキュリティーボードのソケットを差し込んでください。
- ワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）をセキュリティーボードの上から差し込みます。
- 上側のメインボードの裏側から突き出したワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）に、それぞれプラスチックワッシャーをはめ、ナットM 3 で止めます。



STOP
重要!

ボードの接続が不十分な場合、正常に動作しません。
奥までしっかりと接続されているかどうかを必ず確認してください。

③ ステッカーを、メインボードと ROM 上のボードそれぞれ以前のゲームのナンバーステッカーの上から貼り付けてください。

④ 手順 ① で外したネジを使用してゲームボードをシールドケース上に取り付けてください。

⑤ シールドケースのふたを閉め、ネジ止めしてください。

シールドケースの組み立てが終わったら

「5-4. シールドケースの組み込み方」へ

5-3. ROM ボード交換の手順

BOARD

DEAD OR ALIVE（ROM ボードキット）は、以下のゲームから改造してください。

● A-CRX 用 ROM の場合

- VIRTUA FIGHTER 2（バーチャファイター２）

● B-CRX 用 ROM の場合

- VIRTUA STRIKER（バーチャストライカー）
- FIGHTING VIPERS（ファイティングバイパーズ）
- SONIC THE FIGHTERS（ソニック・ザ・ファイターズ）
- LAST BRONX（ラストブロンクス）

改造対象キャビネット

- NEW ASTRO CITY（MODEL2 仕様）
- Versus CITY
- SUPER MEGALO 2

STOP

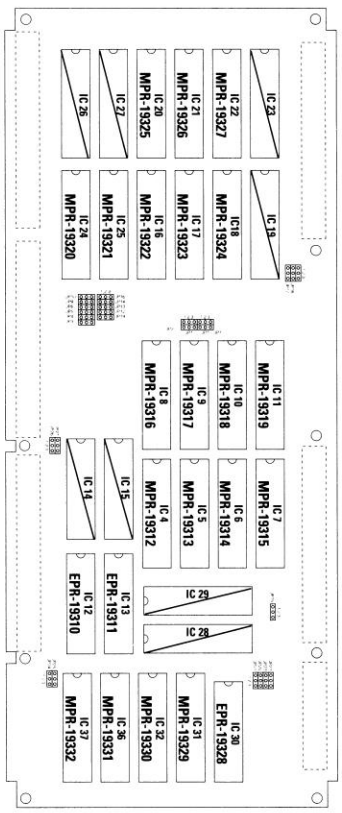
重要!

●上記以外のゲーム、キャビネットから改造を行った場合の動作は保証はいたしません。
また、サービスセンターは上記以外のゲーム、キャビネットからの改造依頼を一切受け付けません。

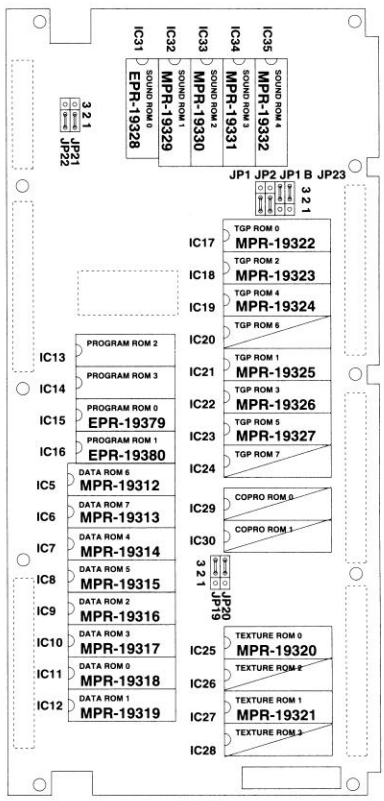
ROM ボード交換キットに付属する部品（デザイン・マニュアルを除く）

●パーツナンバー・ステッカー（1 種類）

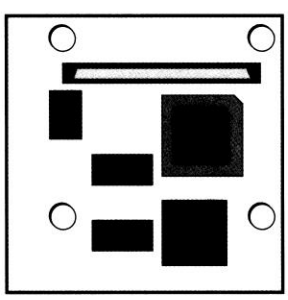
● ROM ボード（A-CRX タイプ）



● ROM ボード（B-CRX タイプ）



●セキュリティーボード（1 枚）



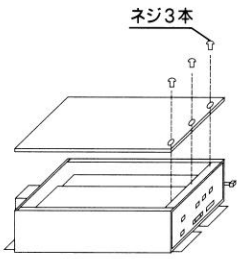
●ワッシャー付きネジ　M SCR PH W/FS　M3 × 25（4 本）
パーツナンバー　000-P 00325-W

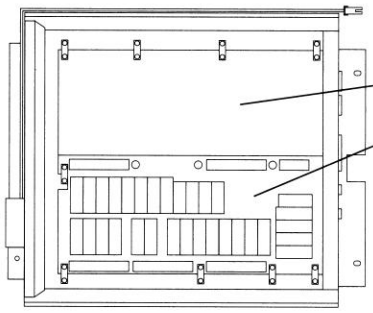
●ナット　HEX NUT M3（4 個）
パーツナンバー　050-H 00300

●プラスチックワッシャー　FLT WSHR PLASTIC 3.3 − 8 × 0.8（4 個）
パーツナンバー　069-000007-PN

ROM ボード交換手順

① シールドケースのふたを止めているネジ（３本）をゆるめて、ふたを外してください。

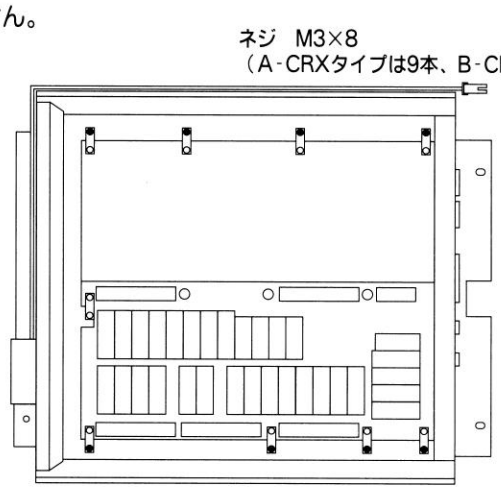




※ゲームボードとは、メインボードと ROM ボードとを組み合わせた状態を指します。

上図ではボードベース等の部材を記載していません。

② ゲームボードをシールドケースに固定しているネジ（A-CRX では９本、B-CRX タイプでは８本）をゆるめて外してください。
シールドケース前面のフィルターボードからゲームボードを外し、シールドケースからゲームボードを取り外してください。

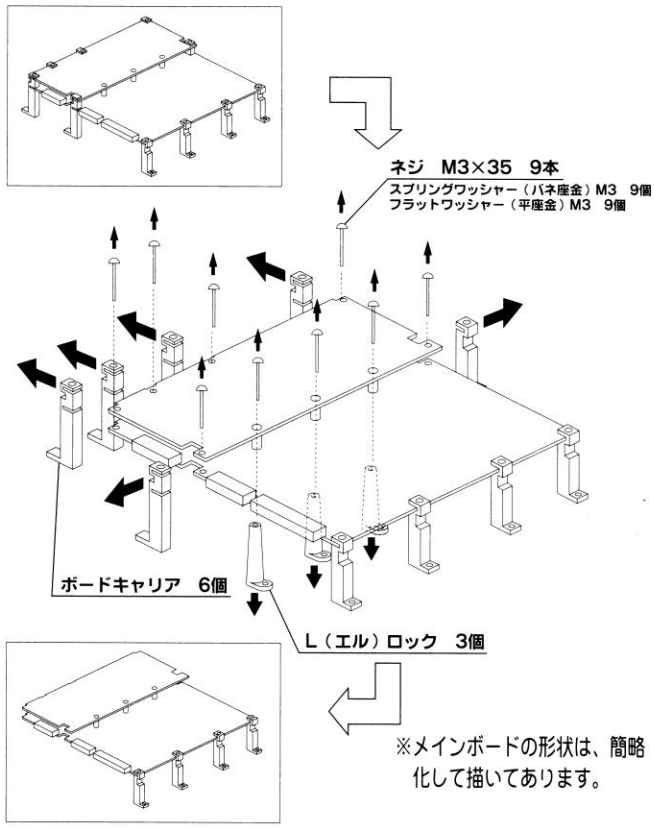


STOP 重要!

ゲームボードの取り扱いには細心の注意を払ってください。
ゲームボードに落下等の衝撃を加えたり、先端の鋭い物などでボードに傷を付けたりしないようご注意ください。

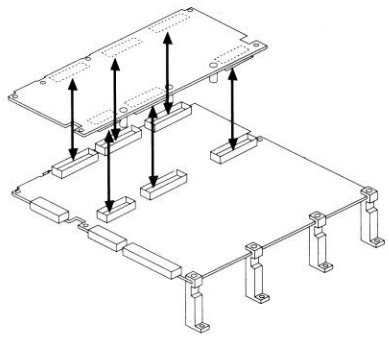
③ ゲームボードを分解します。

- ROM ボードを固定しているネジ（９本）をゆるめて外して下さい。
- Ｌロック（３個）とボードキャリア（大6個）をすべてボードから外してください。
- 取り外した全てのネジ、Ｌロック、ボードキャリアは、「DEAD OR ALIVE」の ROM ボードを固定するために、再度利用します。



※メインボードの形状は、簡略化して描いてあります。

④ ROM ボードをメインボードからていねいに取り外してください。



取り外した ROM ボードは大切に保管してください。

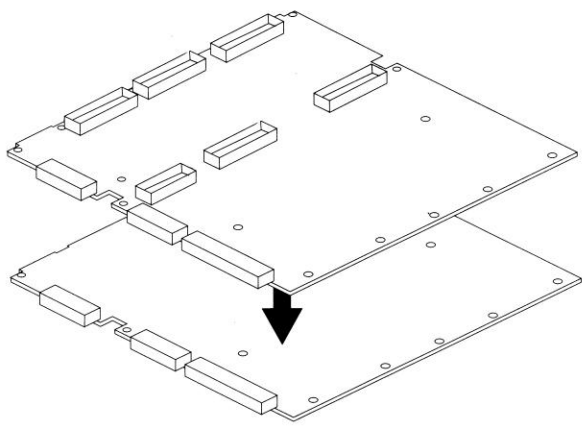
※お手元のゲームボードが A-CRX タイプの場合

・上下のメインボードボードを連結しているネジ（8 本）をゆるめて外して下さい。

・L ロック（3 個）とボードキャリア（小 5 個）をすべてボードから外してください。

・取り外した全てのネジ、L ロック、ボードキャリアは、再度利用します。

・メインボードを上下に分割してください。



STOP
重要!

ボードの取り外しは慎重に行ってください。
ボードを外す際、メインボードがたわんだり、ねじれたりしないように気を付けてください。強引にボードを外した場合、ボード上の IC のハンダ不良の原因になります。

●セキュリティーボードの取り付け

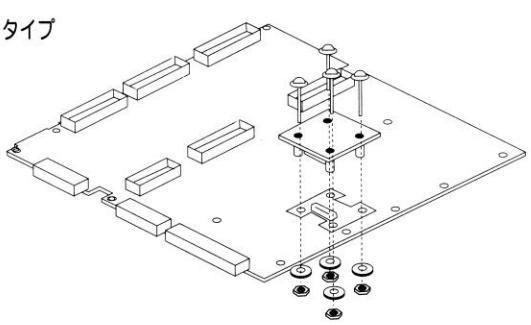
⑤ セキュリティーボードを取り付けます。

・上側のメインボードの図の位置にあるソケットに、セキュリティーボードのソケットを差し込んでください。

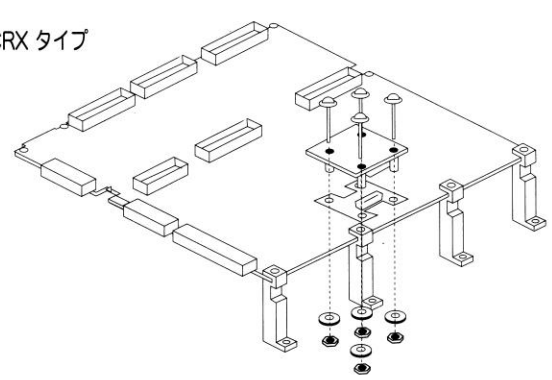
・ワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）をセキュリティーボードの上から差し込みます。

・上側のメインボードの裏側から突き出したワッシャー付きネジM 3 × 25（4 本）に、それぞれプラスチックワッシャーをはめ、ナットM 3 で止めます。

A-CRX タイプ



B-CRX タイプ



⑥ お手持ちのボードが A-CRX タイプの場合は上下のメインボードを元どおりに組み立てます。ていねいに、確実に接続してください。

⑦ 「DEAD OR ALIVE」の ROM ボードをメインボードに確実に接続してください。

STOP
重要!

ボードの接続が不十分な場合、正常に動作しません。
奥までしっかりと接続されているかどうかを必ず確認してください。

⑧ 手順 ③ で外したネジ、Lロック、ボードキャリアを使用してボードを固定してください。

⑨ ステッカーを、メインボード上の以前のゲームのナンバーステッカーの上から貼り付けてください。

⑩ 手順 ② で外したネジを使用してゲームボードをシールドケース上に取り付けてください。

⑪ シールドケースのふたを閉め、ネジ止めしてください。

シールドケースの組み立てが終わったら **「5-4. シールドケースの組み込み方」へ**

5-4. キャビネットにシールドケースをおさめます。 CASE ROM BOARD

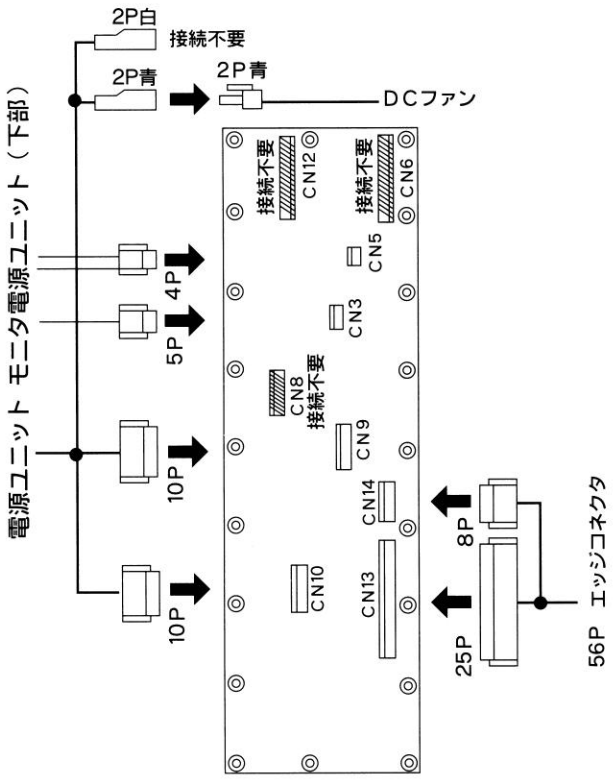
●ASTRO CITY、ASTRO CITY 2、NEW ASTRO CITY ROM BOARD

①改造／組み立てが終わった、シールドケースをキャビネットに組み込み、キャビネット付属の蝶ボルトで元どおりに固定します。

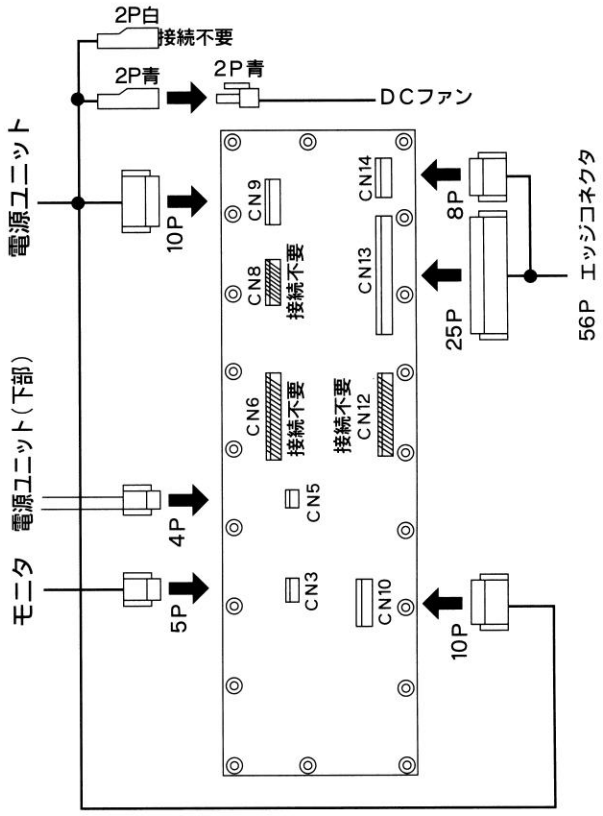
②下のコネクタ接続参考図と、キャビネットの取り扱い説明書巻末の配線図を参照して、フィルターボード、２Ｐ青プラグにキャビネットからのコネクタを接続してください。

NEW ASTRO CITY コネクタ接続参考図

・A-CRX タイプ



・B-CRX、C-CRX タイプ



CN5（JST4P）コネクタは
差し込み向きが他と逆です。

※各コネクタのキャビネットとの接続の内容は、キャビネットの取説をご覧ください。

③接続が終わったら、電源を投入し、正常に動作したことを確認し、モニターのサイズと色を調整してください。
（TEST MODE の「MONITOR TEST」の項を参照してください。）

以上で ASTRO CITY の改造は完了です。

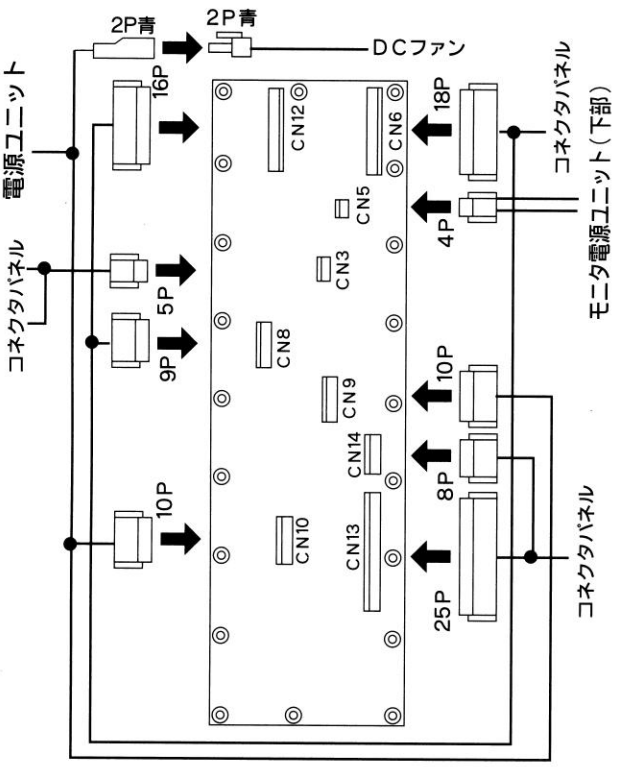
●Versus CITY CASE ROM BOARD

①改造／組み立てが終わった、シールドケースをキャビネットに組み込み、キャビネット付属のネジで元どおりに固定します。

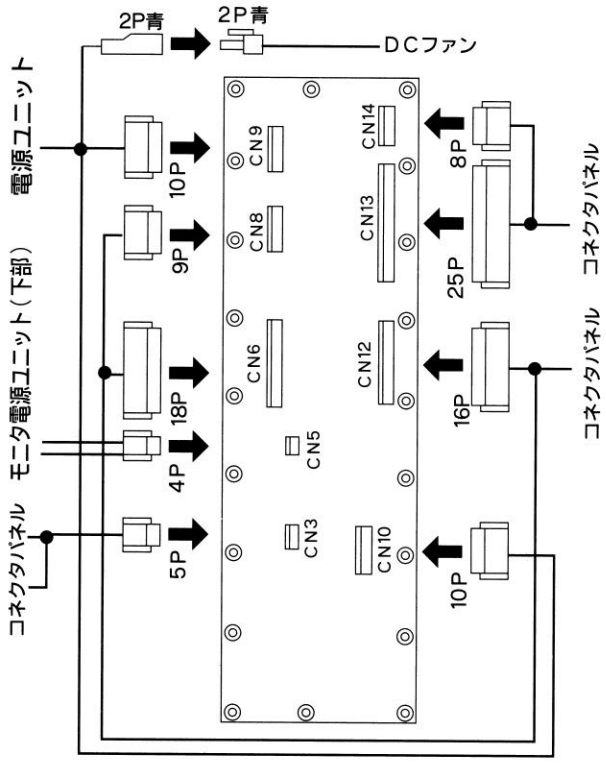
②下のコネクタ接続参考図と、キャビネットの取り扱い説明書巻末の配線図を参照して、フィルターボード、２Ｐ青プラグにキャビネットからのコネクタを接続してください。

Versus CITY コネクタ接続参考図

・A-CRX タイプ



・B-CRX、C-CRX タイプ



CN5（JST4P）コネクタは
差し込み向きが他と逆です。

※各コネクタのキャビネットとの接続の内容は、キャビネットの取説をご覧ください。

CASE シールドケース交換キットの場合は、電源ユニットにつなげるワイヤーハーネス（2 P青 +10 P× 2 プラグ付き・キット付属））の電源ユニット（筐体）側にノイズフィルター（2 個）を取り付け、タイベルト（2 本）で固定してください。

③接続が終わったら、電源を投入し、正常に動作したことを確認し、モニターのサイズと色を調整してください。
（TEST MODE の「MONITOR TEST」の項を参照してください。）

以上で Versus CITY の改造は完了です。

● SUPER MEGALO ROM BOARD

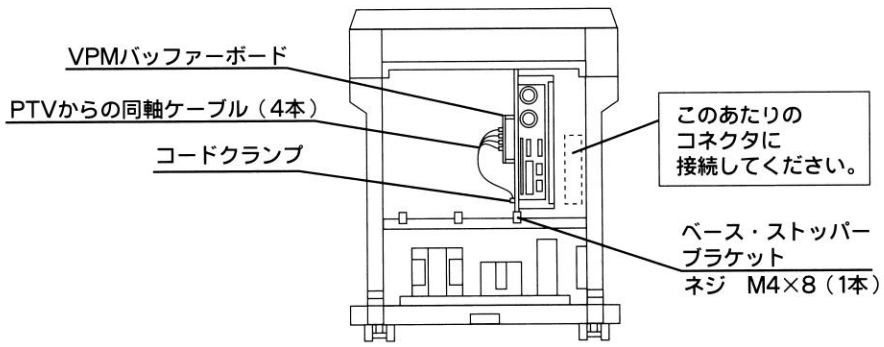
①改造／組み立てが終わった、シールドケースをキャビネットに組み込み、ベース・ストッパー・ブラケットをネジ M4 × 8（1本）（共にシールドケース交換キットの場合はキットに付属）で止めて固定します。

②下のコネクタ接続参考図と、キャビネットの取り扱い説明書巻末の配線図を参照して、シールドケースから出ているワイヤーハーネスのコネクタをキャビネットからのコネクタと、色とピン数を合わせて接続してください。

③PTV からの同軸ケーブル（4本）を「VPM バッファーボード」に接続してください。

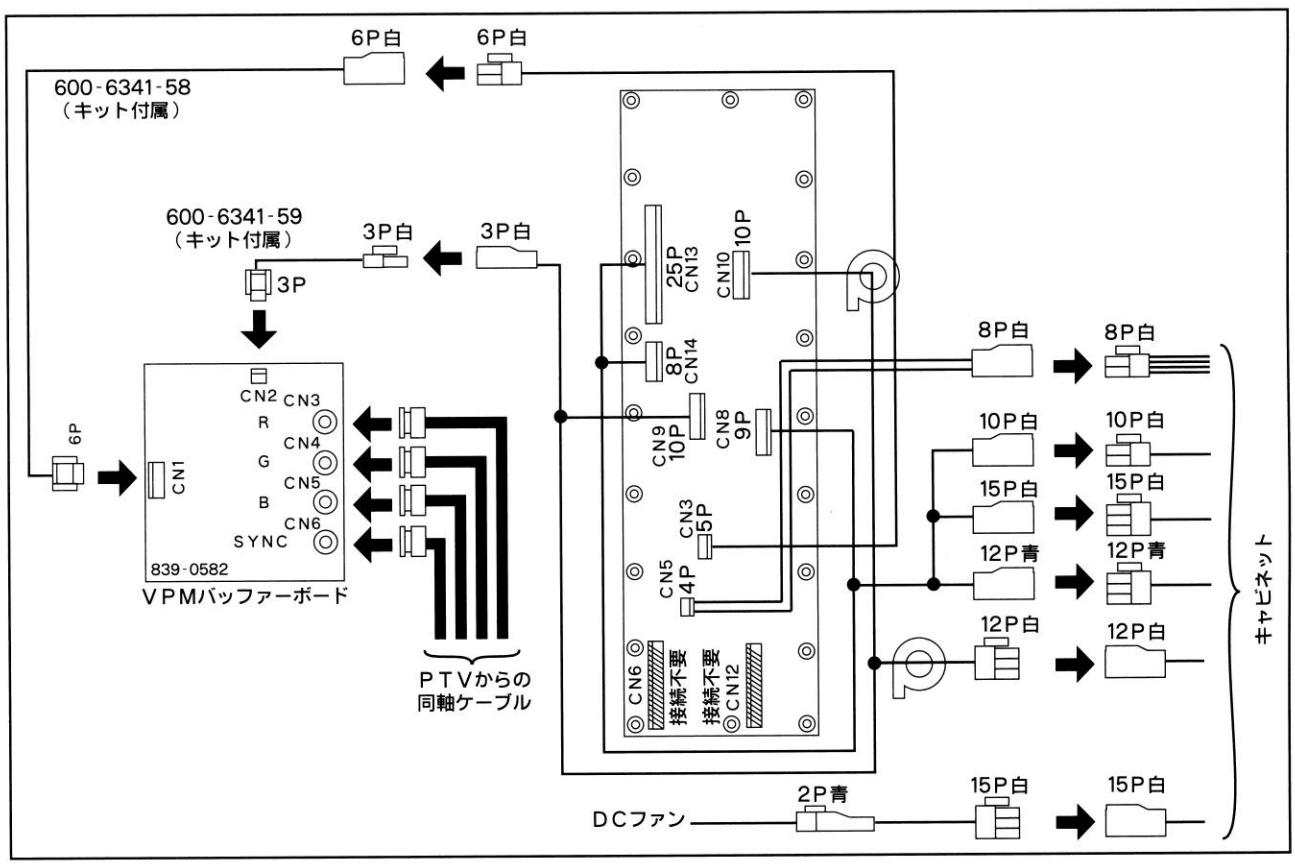
④接続した同軸ケーブルをコードクランプ（シールドケース交換キットの場合はキットに付属）で適当な位置に固定してください。

⑤バックリッドを閉じてください。

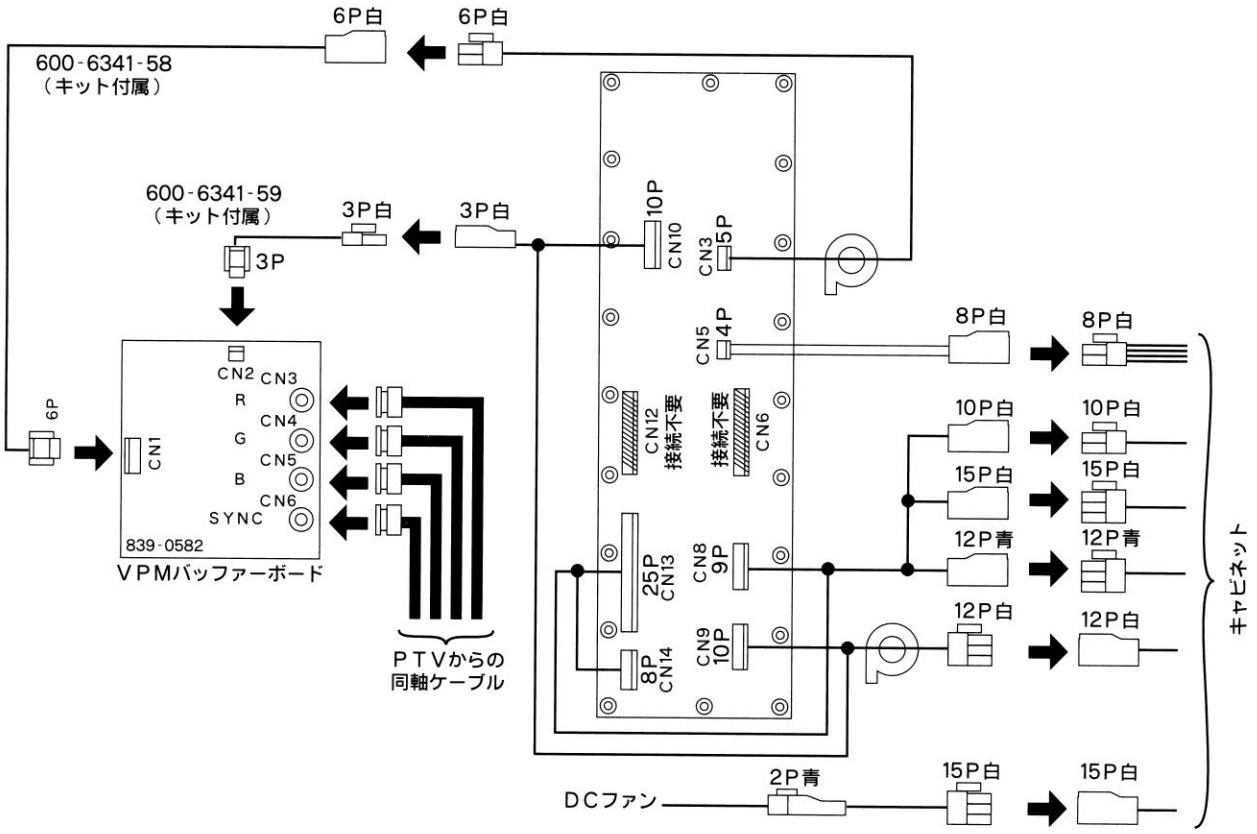


SUPER MEGALO コネクタ接続参考図

・A-CRX タイプ



・B-CRX、C-CRX タイプ



⑥電源を投入し、正常に動作したことを確認し、モニターのサイズと色を調整してください。（TEST MODE の「MONITOR TEST」の項を参照してください。）

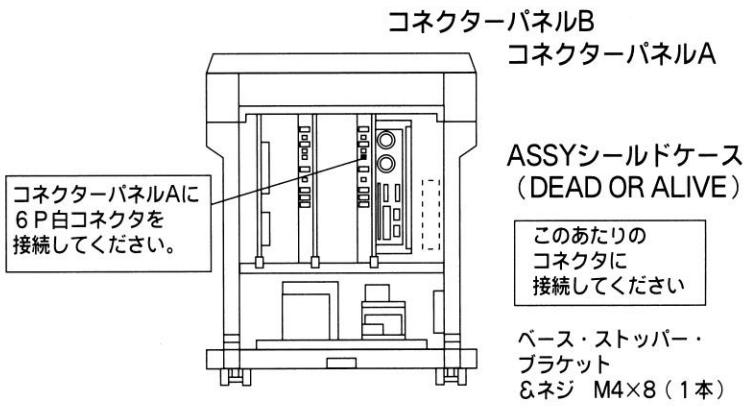
● SUPER MEGALO 2 ROM BOARD

①改造／組み立てが終わった、シールドケースをキャビネットに組み込み、ベース・ストッパー・ブラケットをネジ M4 × 8（1本）で止めて固定します。

②下のコネクタ接続参考図と、キャビネットの取り扱い説明書巻末の配線図を参照して、シールドケースから出ているワイヤーハーネスのコネクタのうち、6 P 白コネクタをコネクターパネルに、残りのコネクタをキャビネットからのコネクタに、色とピン数を合わせて接続してください。

③コネクターパネル A の「GAME BD A ON／OFF スイッチ」を「ON」、コネクターパネル B の「GAME BD B ON／OFF スイッチ」を「OFF」にして下さい。

⑤バックリッドを閉じてください。

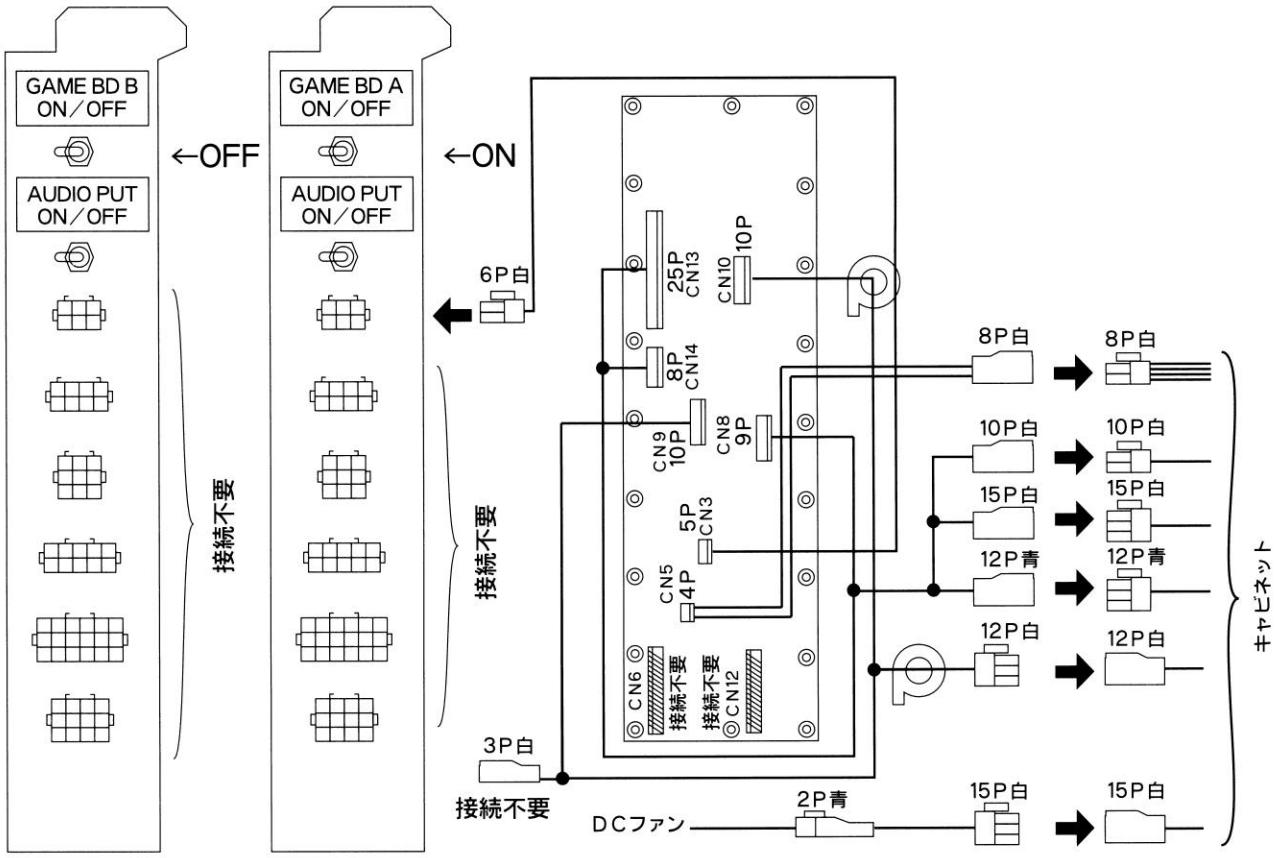


STOP 重要!

MODEL 2 は、必ずゲームボード A 側だけを、単体で使用してください。
ゲームボード B 側を併用するとキャビネットが故障します。

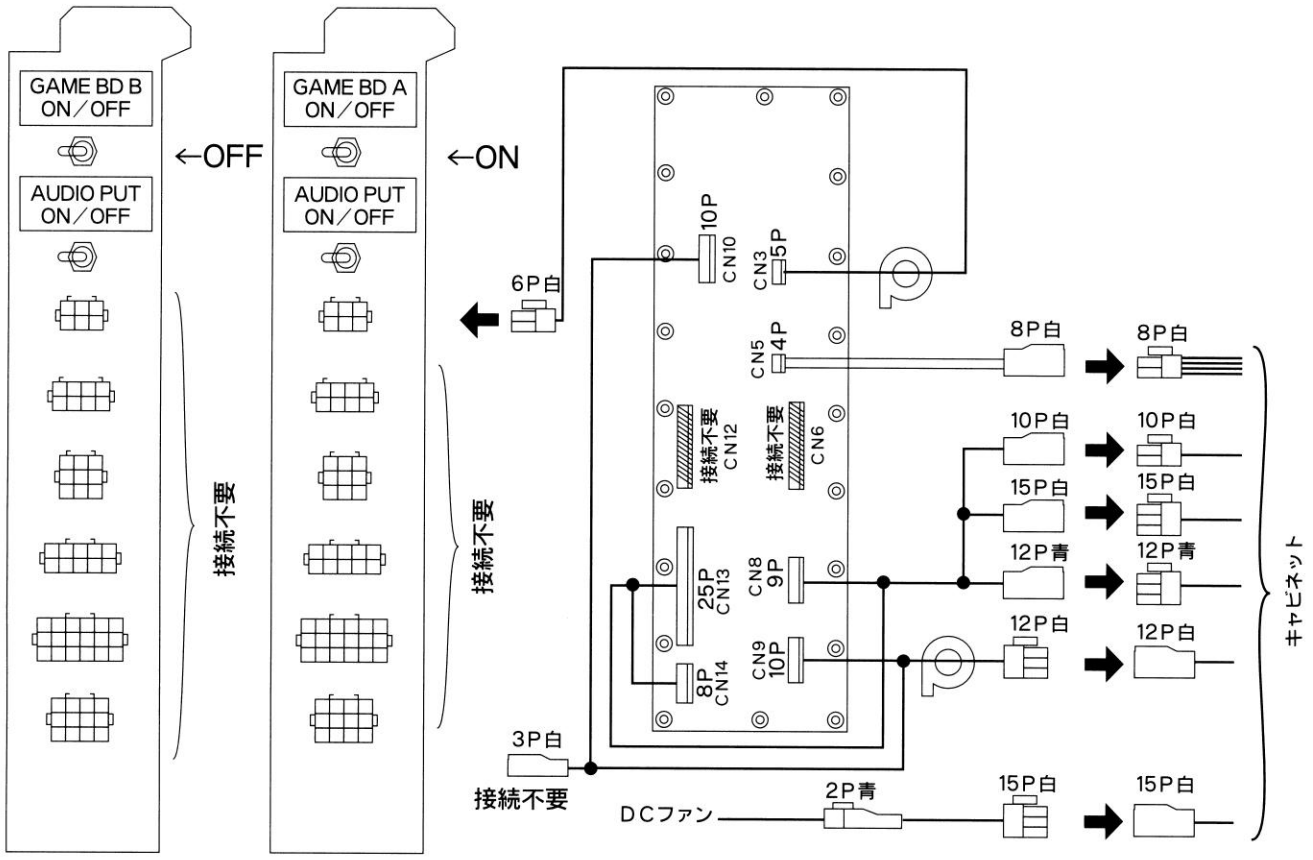
SUPER MEGALO 2 コネクタ接続参考図

・ A-CRX タイプ



※各コネクタのキャビネットとの接続の内容は、キャビネットの取説をご覧ください。

・B-CRX、C-CRX タイプ



※各コネクタのキャビネットとの接続の内容は、キャビネットの取説をご覧ください。

⑥電源を投入し、正常に動作したことを確認し、モニターのサイズと色を調整してください。（TEST MODE の「MONITOR TEST」の項を参照してください。）

5-5. コントロールパネルの変更

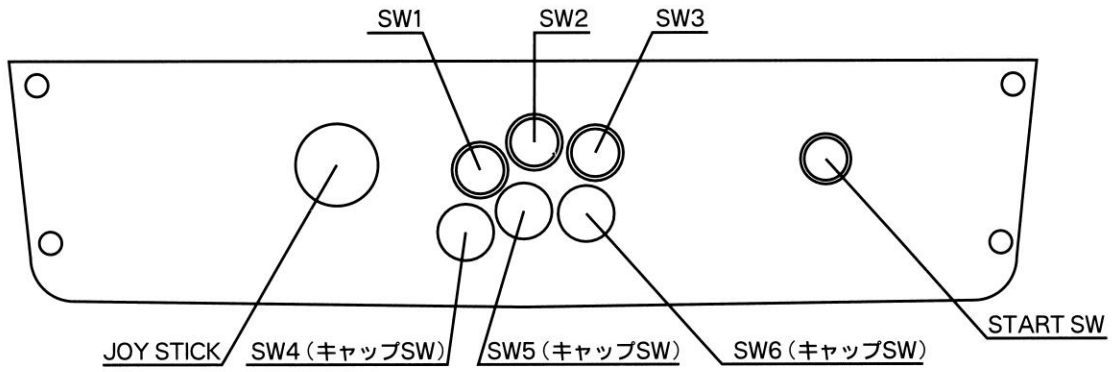
6 つボタン仕様のコントロールパネル

・ 6 つボタン仕様になっているコントロールパネルは下図のように改造して下さい。

1） SW4、SW5、SW6 の配線を取り外して下さい。

2） SW4、SW5、SW6 を取り外し、かわりにキャップ SW（別売）をはめて下さい。

3） SW1、SW2、SW3 の配線を次のように変更してください。
- SW1 ： 青色 1 本と白色（GND）1 本
- SW2 ： 緑色 1 本と白色（GND）1 本
- SW3 ： 橙色 1 本と白色（GND）1 本



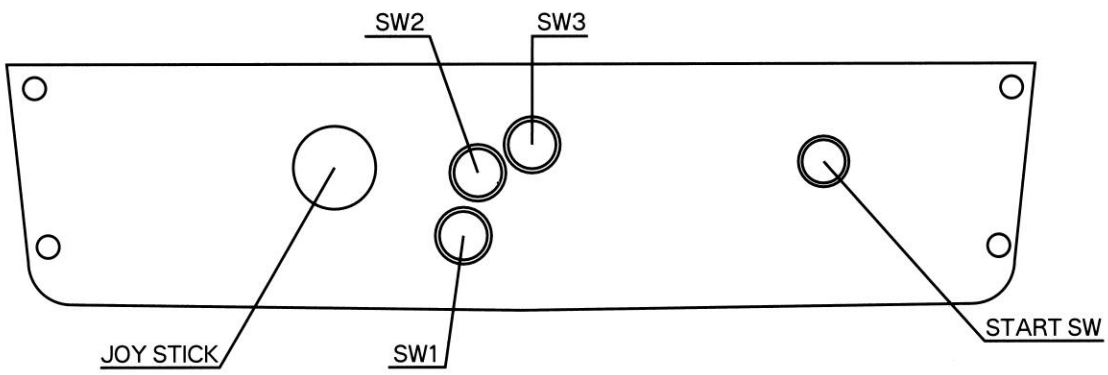
3つボタン仕様のコントロールパネル

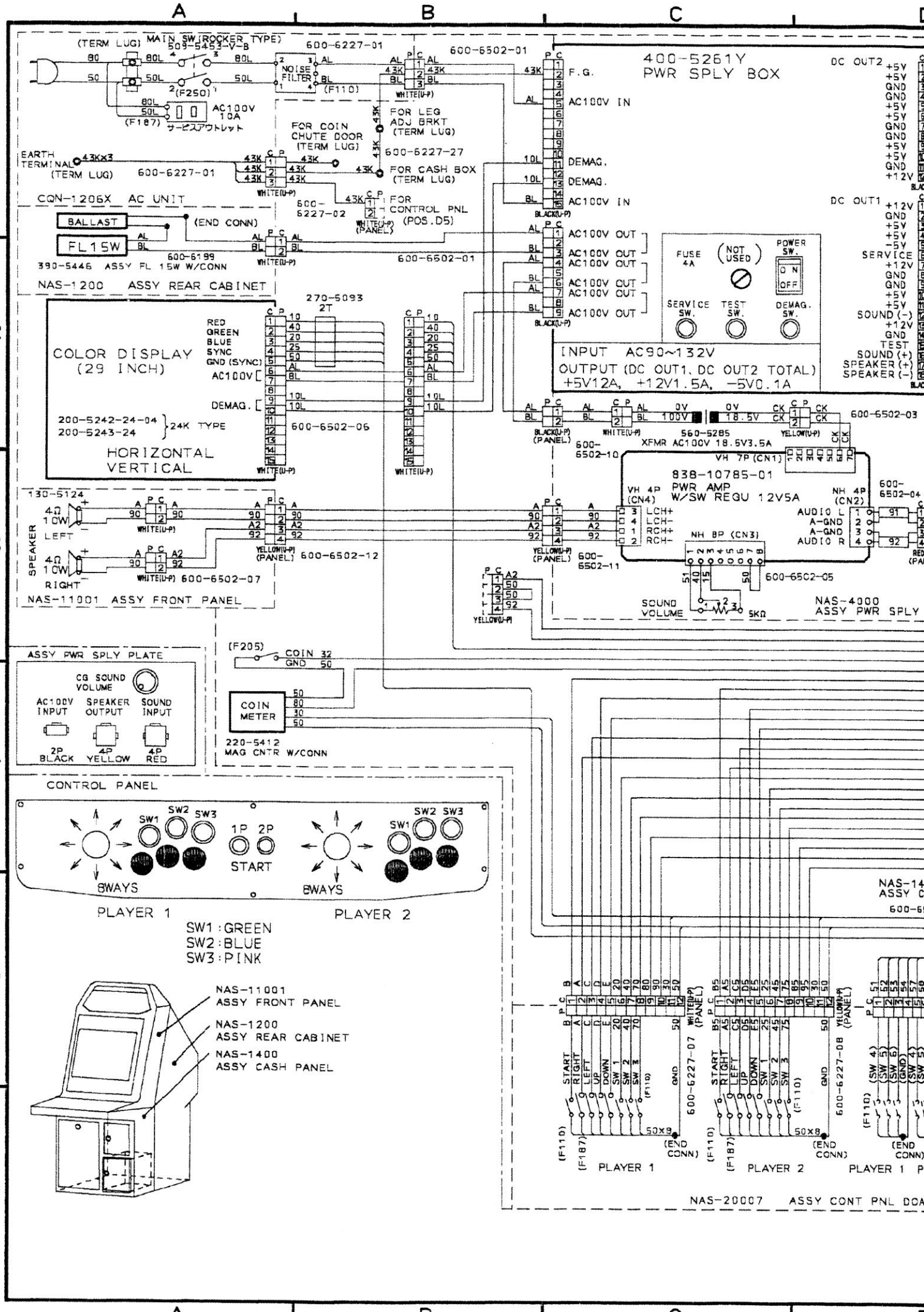
・ 3 つボタン仕様になっているコントロールパネルは下図のように改造して下さい。

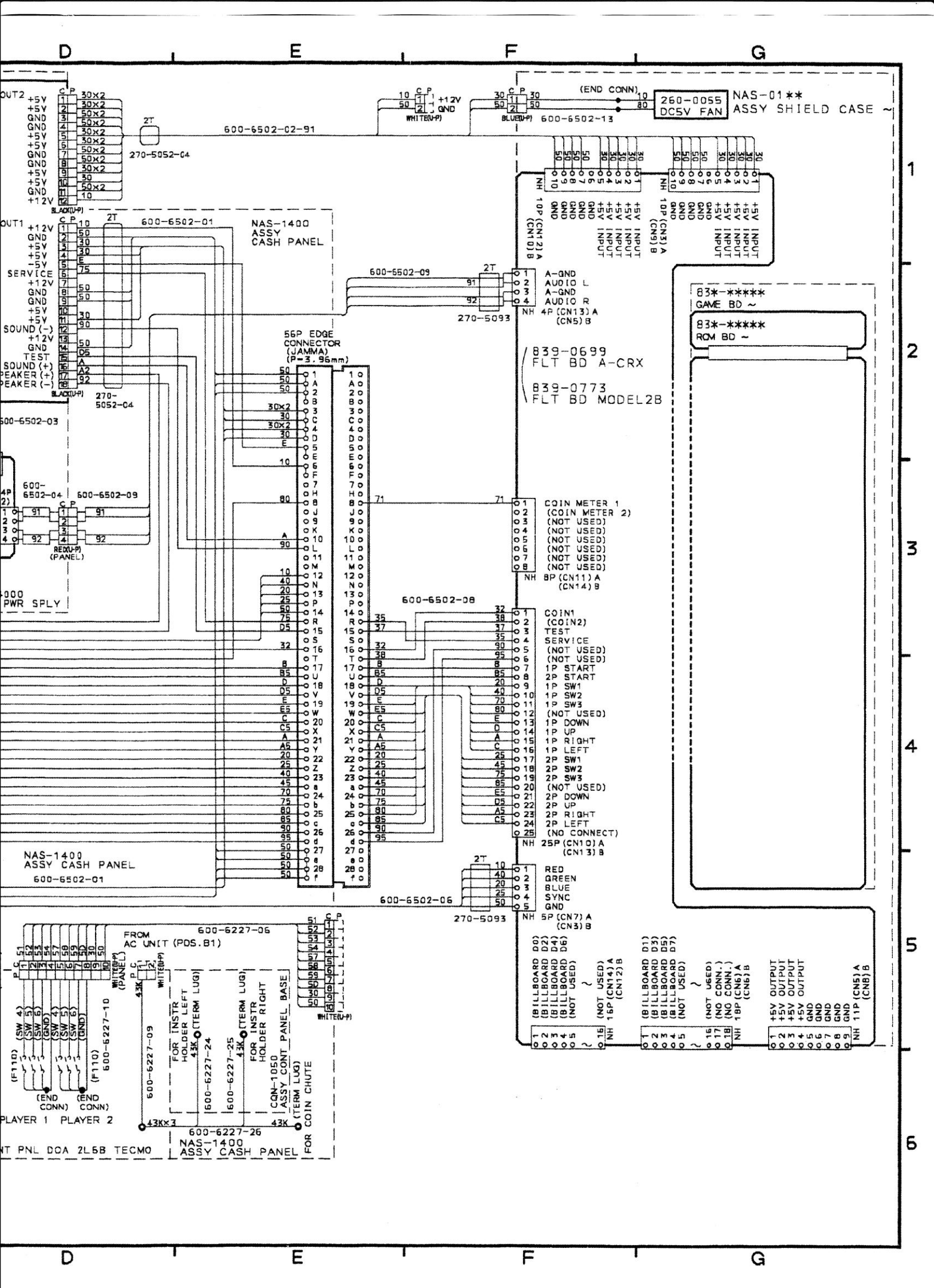
1） SW1、SW2、SW3 の配線を取り外して下さい。

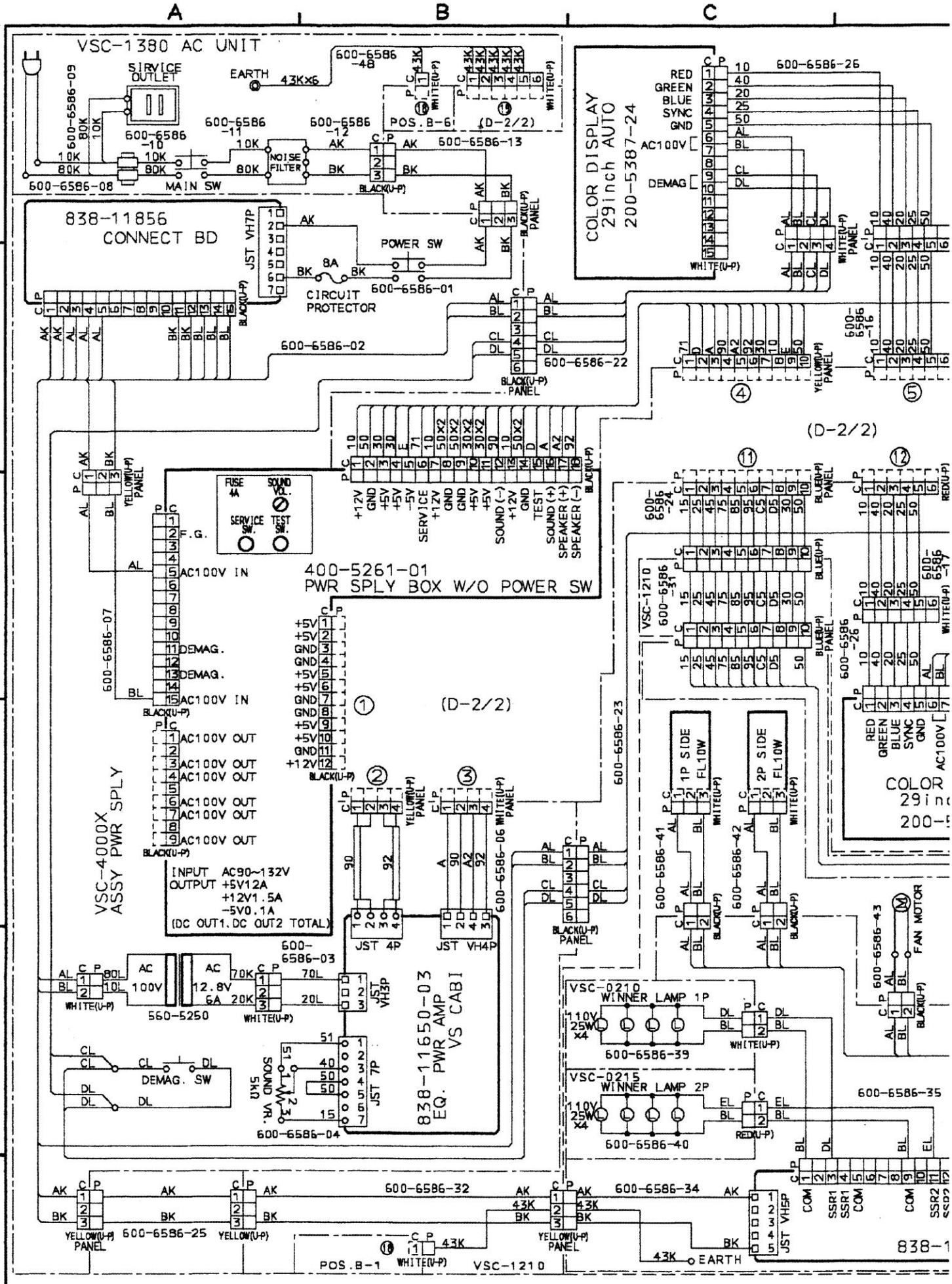
2） SW1、SW2、SW3 の位置に以下の色のスイッチが来るようにならべ換えて下さい。
- SW1 ： 緑色
- SW2 ： 青色
- SW3 ： ピンク色

3） SW1、SW2、SW3 の配線を次のように変更してください。
- SW1 ： 青色 1 本と白色（GND）1 本
- SW2 ： 緑色 1 本と白色（GND）1 本
- SW3 ： 橙色 1 本と白色（GND）1 本

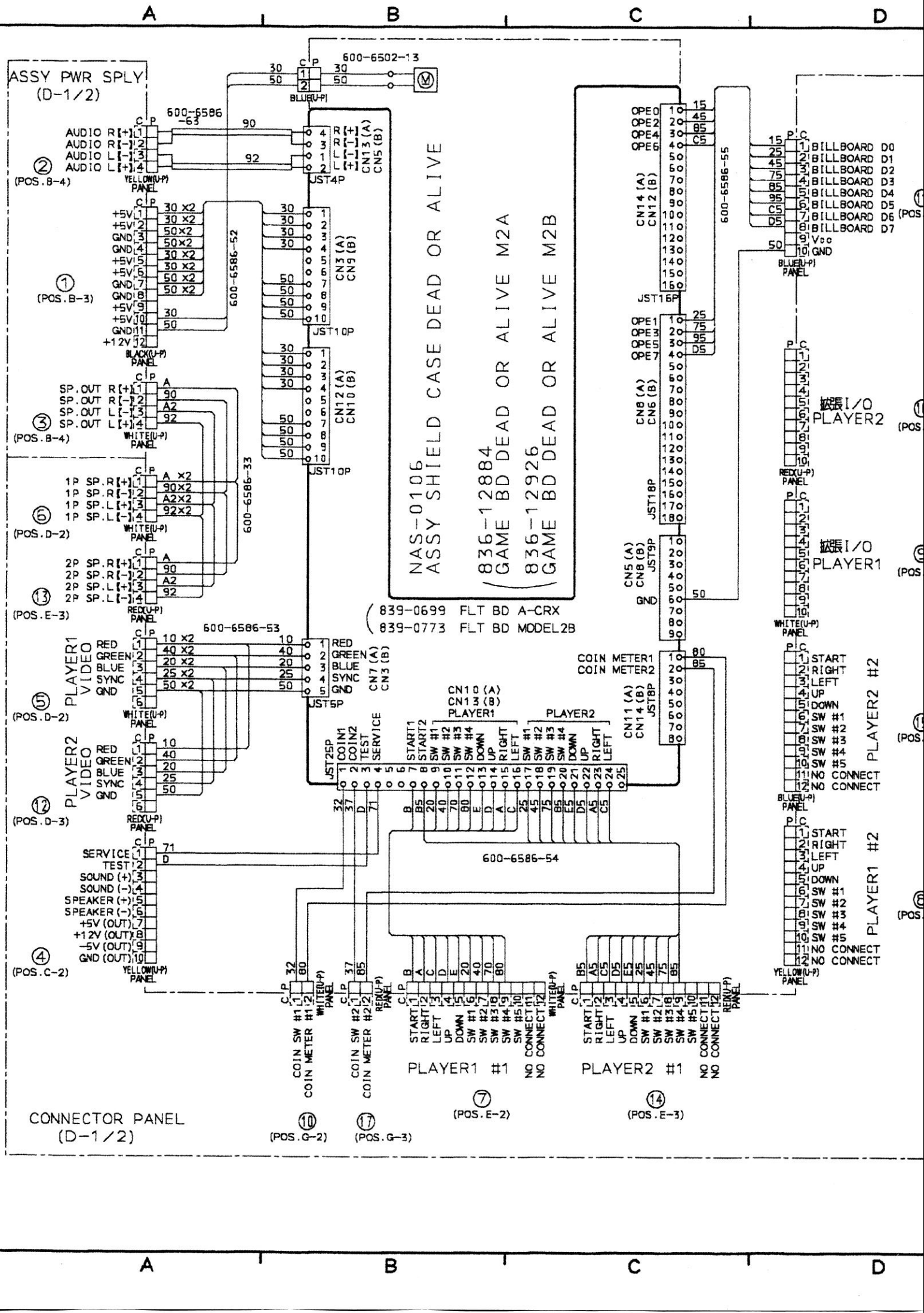


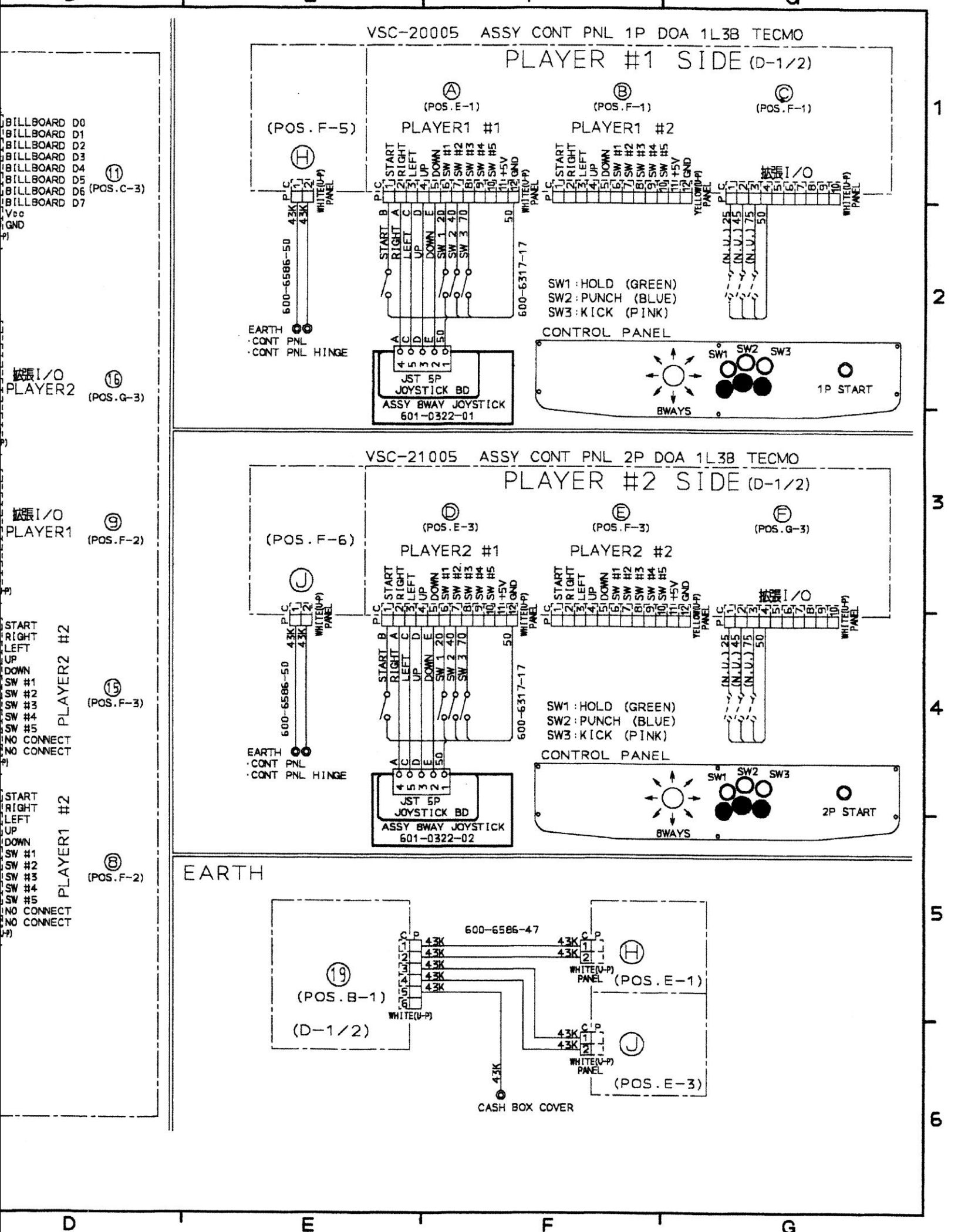

(TERM LUG)
MAIN SW (ROCKER TYPE)
509-5453-V-B
600-6227-01
600-6502-01
NOISE FILTER
(F250)
(F110)
AC100V 10A
(F187)
サービスアウトレット
FOR COIN CHUTE DOOR (TERM LUG)
FOR LEG ADJ BRKT (TERM LUG)
600-6227-27
FOR CASH BOX (TERM LUG)
EARTH TERMINAL
(TERM LUG)
600-6227-01
CQN-1206X AC UNIT
BALLAST
(END CONN)
FL15W
600-6199
390-5446 ASSY FL 15W W/CONN
600-6227-02
FOR CONTROL PNL (POS.D5)
(PANEL)
NAS-1200 ASSY REAR CABINET
400-5261Y
PWR SPLY BOX
F.G.
AC100V IN
DEMAG.
AC100V OUT
FUSE 4A
(NOT USED)
POWER SW.
ON OFF
SERVICE SW.
TEST SW.
DEMAG. SW.
INPUT AC90~132V
OUTPUT (DC OUT1, DC OUT2 TOTAL)
+5V12A, +12V1.5A, -5V0.1A
DC OUT2
+5V +5V GND GND +5V +5V GND GND +5V +5V GND +12V
DC OUT1
+12V GND +5V +5V -5V SERVICE +12V GND GND +5V +5V SOUND(-) +12V GND TEST SOUND(+) SPEAKER(+) SPEAKER(-)
270-5093
2T
COLOR DISPLAY (29 INCH)
RED
GREEN
BLUE
SYNC
GND (SYNC)
AC100V
DEMAG.
200-5242-24-04
200-5243-24
24K TYPE
HORIZONTAL
VERTICAL
600-6502-06
600-6502-03
600-6502-10
XFMR AC100V 18.5V3.5A
560-5285
VH 7P (CN1)
838-10785-01
PWR AMP W/SW REGU 12V5A
VH 4P (CN4)
NH 4P (CN2)
NH 8P (CN3)
AUDIO L
A-GND
A-GND
AUDIO R
600-6502-04
600-6502-11
600-6502-05
SOUND VOLUME
5KΩ
NAS-4000 ASSY PWR SPLY
130-5124
4Ω 10W
SPEAKER
LEFT
RIGHT
LCH+
LCH-
RCH+
RCH-
600-6502-12
600-6502-07
NAS-11001 ASSY FRONT PANEL
ASSY PWR SPLY PLATE
CG SOUND VOLUME
AC100V INPUT
SPEAKER OUTPUT
SOUND INPUT
2P BLACK
4P YELLOW
4P RED
(F205)
COIN 32
GND 50
COIN METER
220-5412
MAG CNTR W/CONN
CONTROL PANEL
SW1
SW2
SW3
1P 2P
START
8WAYS
PLAYER 1
PLAYER 2
SW1 : GREEN
SW2 : BLUE
SW3 : PINK
NAS-11001
ASSY FRONT PANEL
NAS-1200
ASSY REAR CABINET
NAS-1400
ASSY CASH PANEL
600-6227-07
600-6227-08
START
RIGHT
LEFT
UP
DOWN
SW 1
SW 2
SW 3
GND
(F110)
(F187)
50X8
(END CONN)
NAS-20007 ASSY CONT PNL DOA


NAS-01**
ASSY SHIELD CASE ~
260-0055
DC5V FAN
(END CONN)
600-6502-13
600-6502-02-91
270-5052-04
NAS-1400
ASSY
CASH PANEL
600-6502-01
600-6502-09
270-5093
A-GND
AUDIO L
A-GND
AUDIO R
NH 4P (CN13) A
(CN5) B
56P EDGE
CONNECTOR
(JAMMA)
(P=3.96mm)
839-0699
FLT BD A-CRX
839-0773
FLT BD MODEL2B
83*-*****
GAME BD ~
83*-*****
ROM BD ~
600-6502-08
COIN1
(COIN2)
TEST
SERVICE
(NOT USED)
(NOT USED)
1P START
2P START
1P SW1
1P SW2
1P SW3
(NOT USED)
1P DOWN
1P UP
1P RIGHT
1P LEFT
2P SW1
2P SW2
2P SW3
(NOT USED)
2P DOWN
2P UP
2P RIGHT
2P LEFT
(NO CONNECT)
NH 25P (CN10) A
(CN13) B
COIN METER 1
(COIN METER 2)
(NOT USED)
(NOT USED)
(NOT USED)
(NOT USED)
(NOT USED)
(NOT USED)
NH 8P (CN11) A
(CN14) B
600-6502-06
RED
GREEN
BLUE
SYNC
GND
NH 5P (CN7) A
(CN3) B
600-6502-03
600-6502-04
RED(U-P)
(PANEL)
PWR SPLY
600-6227-06
FROM
AC UNIT (PDS.81)
WHITE(U-P)
(PANEL)
600-6227-10
(F110)
(SW 4)
(SW 5)
(SW 6)
(GND)
(END CONN)
PLAYER 1
PLAYER 2
600-6227-09
600-6227-24
600-6227-25
600-6227-26
FOR INSTR
HOLDER LEFT
FOR INSTR
HOLDER RIGHT
CON-1050
ASSY CONT PANEL BASE
(TERM LUG)
FOR COIN CHUTE
43K
43K×3
NAS-1400
ASSY CASH PANEL
NT PNL DOA 2L5B TECMO


VSC-1380 AC UNIT
SERVICE OUTLET
EARTH
43KX6
600-6586-09
600-6586-08
MAIN SW
600-6586-10
600-6586-11
600-6586-12
NOISE FILTER
600-6586-13
838-11856
CONNECT BD
JST VH7P
POWER SW
8A
CIRCUIT PROTECTOR
600-6586-01
600-6586-02
600-6586-22
COLOR DISPLAY
29inch AUTO
200-5387-24
600-6586-26
RED
GREEN
BLUE
SYNC
GND
AC100V
DEMAG
WHITE(U-P)
BLACK(U-P) PANEL
YELLOW(U-P) PANEL
BLUE(U-P) PANEL
FUSE 4A
SOUND
SERVICE SW.
TEST SW.
+12V
GND
+5V
-5V
SERVICE
SOUND (-)
SOUND (+)
SPEAKER (+)
SPEAKER (-)
400-5261-01
PWR SPLY BOX W/O POWER SW
F.G.
AC100V IN
DEMAG.
600-6586-07
AC100V OUT
VSC-4000X
ASSY PWR SPLY
INPUT AC90~132V
OUTPUT +5V12A
+12V1.5A
-5V0.1A
(DC OUT1.DC OUT2 TOTAL)
(D-2/2)
JST 4P
JST VH4P
600-6586-06
600-6586-23
1P SIDE FL10W
2P SIDE FL10W
600-6586-41
600-6586-42
600-6586-43
FAN MOTOR
AC 100V
AC 12.8V 6A
560-5250
600-6586-03
JST VH3P
838-11650-03
EQ. PWR AMP
VS CABI
DEMAG. SW
SOUND VR. 5KΩ
JST 7P
600-6586-04
VSC-0210
WINNER LAMP 1P
110V 25W X4
600-6586-39
VSC-0215
WINNER LAMP 2P
600-6586-40
600-6586-35
600-6586-32
600-6586-34
600-6586-25
COM
SSR1
SSR2
JST VH5P
EARTH
VSC-1210
POS.B-1
POS.B-6
(D-2/2)

CONTROL PANEL 1P
(D-2/2)
CONTROL PANEL 2P
(D-2/2)
(D-2/2)
837-11854
BILLBOARD CONTROL BD
VSC-4100
ASSY PWR SPLY BILLBOARD
1855 SSR, CONN BD
400-5286
600-6586-36
600-6586-37
600-6586-38
600-6586-45
600-6586-46
600-6586-14
600-6586-15
600-6586-19
600-6586-20
600-6586-21
600-6586-27
600-6586-29
600-6586-30
SPEAKER 1P RIGHT
SPEAKER 1P LEFT
SPEAKER 2P RIGHT
SPEAKER 2P LEFT
COIN SW 1P
COIN SW 2P
COIN METER #1
COIN METER #2
FAN MOTOR
DISPLAY
AUTO
PLAYER #1 SIDE
PLAYER #2 SIDE
CN2 JST 10P
CN3 AMP J50P
CN4 AMP J20P
JST VH5P
JST VH10P
JST3P
JST10P
7SEG RES BD
839-0343
(3inch)
AC100V
+5V1.5A
+24V1.5A
F.G.
WHITE(U-P) PANEL
YELLOW(U-P) PANEL
BLUE(U-P) PANEL
RED(U-P) PANEL
BLACK(U-P)
MARKING (BLACK)
130-5140
I/O


ASSY PWR SPLY
(D-1/2)
600-6502-13
BLUE(U-P)
600-6586-63
AUDIO R[+]
AUDIO R[-]
AUDIO L[-]
AUDIO L[+]
YELLOW(U-P) PANEL
JST4P
CN13(A) CN5(B)
600-6586-52
+5V
GND
+12V
BLACK(U-P) PANEL
JST10P
CN3(A) CN9(B)
CN12(A) CN10(B)
SP.OUT R[+]
SP.OUT R[-]
SP.OUT L[-]
SP.OUT L[+]
WHITE(U-P) PANEL
600-6586-33
1P SP.R[+]
1P SP.R[-]
1P SP.L[+]
1P SP.L[-]
2P SP.R[+]
2P SP.R[-]
2P SP.L[+]
2P SP.L[-]
RED(U-P) PANEL
600-6586-53
PLAYER1 VIDEO
PLAYER2 VIDEO
RED
GREEN
BLUE
SYNC
GND
JST5P
CN7(A) CN3(B)
SERVICE
TEST
SOUND (+)
SOUND (-)
SPEAKER (+)
SPEAKER (-)
+5V (OUT)
+12V (OUT)
-5V (OUT)
GND (OUT)
NAS-0106
ASSY SHIELD CASE DEAD OR ALIVE
836-12884
GAME BD DEAD OR ALIVE M2A
836-12926
GAME BD DEAD OR ALIVE M2B
839-0699 FLT BD A-CRX
839-0773 FLT BD MODEL2B
CN10(A) CN13(B)
PLAYER1
PLAYER2
JST25P
COIN1
COIN2
TEST
SERVICE
START1
START2
SW #1
SW #2
SW #3
SW #4
DOWN
UP
RIGHT
LEFT
600-6586-54
OPE0
OPE2
OPE4
OPE6
OPE1
OPE3
OPE5
OPE7
CN14(A) CN12(B)
JST16P
600-6586-55
CN8(A) CN6(B)
JST18P
CN5(A) CN8(B)
JST9P
GND
COIN METER1
COIN METER2
CN11(A) CN14(B)
JST8P
BILLBOARD D0
BILLBOARD D1
BILLBOARD D2
BILLBOARD D3
BILLBOARD D4
BILLBOARD D5
BILLBOARD D6
BILLBOARD D7
Vcc
GND
BLUE(U-P) PANEL
拡張I/O PLAYER2
RED(U-P) PANEL
拡張I/O PLAYER1
WHITE(U-P) PANEL
PLAYER2 #2
NO CONNECT
PLAYER1 #2
YELLOW(U-P) PANEL
COIN SW #1
COIN METER
PLAYER1 #1
PLAYER2 #1
CONNECTOR PANEL
(D-1/2)
(POS.B-4)
(POS.B-3)
(POS.D-2)
(POS.E-3)
(POS.D-3)
(POS.C-2)
(POS.G-2)
(POS.G-3)
(POS.E-2)
(POS.E-3)


D
E
F
G
VSC-20005 ASSY CONT PNL 1P DOA 1L3B TECMO
PLAYER #1 SIDE (D-1/2)
(POS.F-5)
(POS.E-1)
(POS.F-1)
(POS.F-1)
PLAYER1 #1
PLAYER1 #2
拡張I/O
SW1:HOLD (GREEN)
SW2:PUNCH (BLUE)
SW3:KICK (PINK)
CONTROL PANEL
SW1
SW2
SW3
1P START
8WAYS
EARTH
·CONT PNL
·CONT PNL HINGE
JST 5P
JOYSTICK BD
ASSY 8WAY JOYSTICK
601-0322-01
VSC-21005 ASSY CONT PNL 2P DOA 1L3B TECMO
PLAYER #2 SIDE (D-1/2)
(POS.F-6)
(POS.E-3)
(POS.F-3)
(POS.G-3)
PLAYER2 #1
PLAYER2 #2
拡張I/O
SW1:HOLD (GREEN)
SW2:PUNCH (BLUE)
SW3:KICK (PINK)
CONTROL PANEL
SW1
SW2
SW3
2P START
8WAYS
EARTH
·CONT PNL
·CONT PNL HINGE
JST 5P
JOYSTICK BD
ASSY 8WAY JOYSTICK
601-0322-02
EARTH
600-6586-47
(19)
(POS.B-1)
(D-1/2)
(POS.E-1)
(POS.E-3)
CASH BOX COVER
BILLBOARD D0
BILLBOARD D1
BILLBOARD D2
BILLBOARD D3
BILLBOARD D4
BILLBOARD D5
BILLBOARD D6
BILLBOARD D7
Vcc
GND
(11)
(POS.C-3)
拡張I/O
PLAYER2
(16)
(POS.G-3)
拡張I/O
PLAYER1
(9)
(POS.F-2)
PLAYER2 #2
(15)
(POS.F-3)
PLAYER1 #2
(8)
(POS.F-2)
1
2
3
4
5
6

⚠ 注意事項

（１）絶対に指定外の改造をしないで下さい。本製品を違法改造すると火災や感電、故障の原因となります。

（２）ぬれた手で触ったり、水や液体洗剤でぬらさないで下さい。故障、感電の原因となります。

（３）IC ボードの取り外しの際には、必ず、キャビネットの電源を切って下さい。

（４）衝撃をあたえないで下さい。

（５）IC ボード上に異物が乗っていたり、ほこりがついていたりすると故障の原因（回路のショート、基板の発熱等による発火など）となります。IC 基板上はいつもきれいにしておいて下さい。また、直射日光や、湿気の多い所での使用は避けて下さい。

（６）IC ボード、及びその他のコネクターの接続は、接触不良のないよう、完全に行ってください。

差し込みが不十分だとボードを破損する恐れがありますので注意してください。

また、IC ボードの回路検査は、ロジック・テスターの使用にかぎられます。

通常のテスターは使用できません（内部電圧でロジックボードを破壊する恐れがあります）ので、ご注意ください。

（７）MODEL-2 は、シールドケース無しで使用した場合、電波障害を発生する可能性があります。そのため、MODEL-2 は必ず付属のシールドケースと共に使用されるよう、お願いいたします。また、ビニール袋などに包んでの使用は発熱して危険なのでおやめください。

●記載されている内容は、予告無しに変更される場合もございますので、あらかじめご了承ください。

TECMO テクモ株式会社

販売部　：〒102　東京都千代田区九段北 4-1-34
TEL.（03）3222-7620　FAX.（03）3222-7629

商品サービスセンター：〒273　千葉県船橋市二子町 582-3
TEL.（0473）32-6126　FAX.（0473）32-6127

大 阪 支 店　：〒564　大阪府吹田市広芝町 13-29
TEL.（06）339-5136　FAX.（06）339-5133

名古屋営業所　：〒461　名古屋市東区東桜 1-9-26　一光パーク栄ビル 9 F
TEL.（052）953-8695　FAX.（052）953-8964

福岡営業所　：〒812　福岡市博多区東比恵 2-12-12
TEL.（092）452-6789　FAX.（092）452-6788

浜松研究開発センター：〒430　静岡県浜松市新都田 1-7-2
TEL.（053）428-5330　FAX.（053）428-5331

TECMO, LTD.　：4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo 102, Japan
Phone:（03）3222-7620　FAX.（03）3222-7629

※お問い合わせは、商品サービスセンター内技術サービス係まで。